SUPER Famicom®

ゼルダの伝説®
神々のトライフォース
のすべて

公開!! ハイラル表裏全マップ



ヒッポン スーパー TV GAME MAGAZINE
HIPPON SUPER!

SUPER!編集部・編

SUPER Famicom®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

のすべて



HiPPON SUPER!

編集部

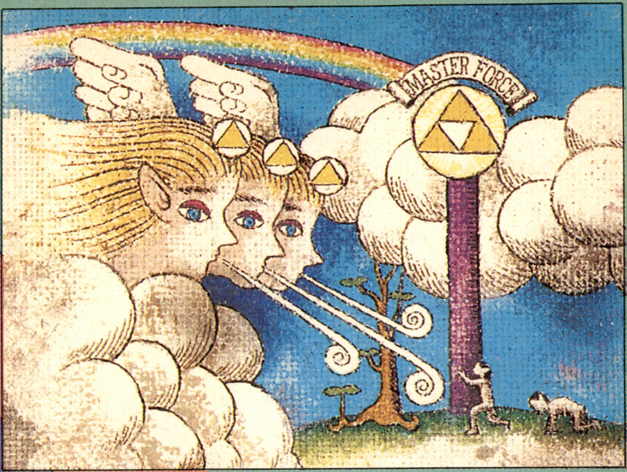
SUPER Famicom

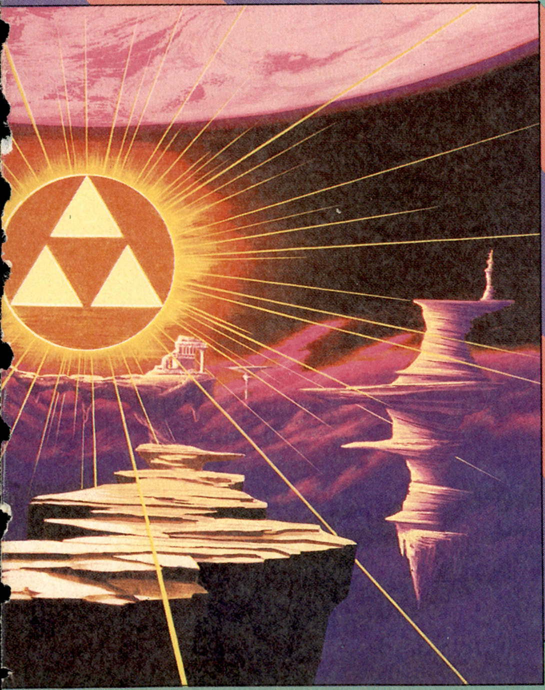
ゼルダの伝説®のすべて

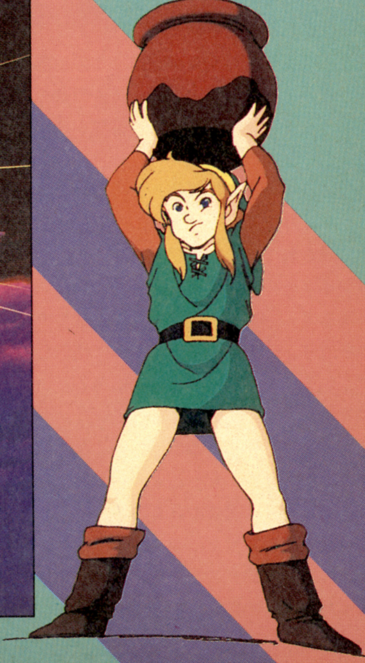
神々のトライフォース



CONTENTS


MASTER FORCE





伝説、再び～プレストーリー

神々の力を象徴するトライフォース

それは、人が現れる遥か昔のことである。

世界は混沌に支配され、何も存在することが許されていなかった。そう何者も——。

神々だけがいた。彼らは無に覆われた世界へと静かに降り立ち、そしてそれぞれの力でそこに秩序と生命を造られたのだった。

「力の神」は火で山々を赤く染め、大地を造り出した。

「知恵の神」は科学や魔法を造り出し、自然に秩序を与えた。

「勇気の神」はその優しく逞しい心から、地を這う者や空を行く者、水に棲む者など、あらゆる生命を造り出した。

すべてを創造し終えた神々は、この世界を去るときに自らの力を象徴する黄金の聖三角体『トライフォース』を残し、世界を治めさせることにしたのだった——。

これはハイラルの地に残る三神崇拝の古い神話。ハイリア人がハイラルの子孫に残した書物に記されていた創世記である。

トライフォースは「力を支配する者」「知恵を司る者」「勇気を鍛える者」の三つの紋章から成り、その力を受け継ぐのに相応しい者が現れるまで、世界のどこかにあるという聖地で輝きつづけているとされていた。

聖地とは、一体どこのことのことなのか？

また、かつて神にもっとも近いとされていたハイリア人とは何者であるのか？

それらは謎であった。今では、ハイリア民族とは神の声を聞くことのできる、選ばれた民だった——との言い伝えが残っているだけ。



彼らは、それゆえに高い耳を持ち、感覚に優れ、魔法を使っていたのだそうだ。

ハイリア人が三神を崇拝し、トライフォースの存在を信じていたのは当然であった。が、その聖三角体は、それ以外の者たちにとって



も単なる作り話ではなかった。

　トライフォースの力とは、すなわち神々の力。これを手に入れた者にどれほどの力が宿るのであろう。欲の深い者たちは、憑かれたように聖地を探し求めはじめたのだった。

黄金の力の眠る聖地は憧れを欲望へと変える

『天下る何処かに黄金の力在り
　　　　　触れそめし者の望み神に届かん』

　――そのような言い伝えがあった。

　本来ならばハイリアの民の間にだけしか伝わることのない伝承は、しかし人々の耳から耳へと渡り歩くことをやめようとはしなかったのだった。

　ハイラルの神話が三神を崇めない者たちの心の中でも作り話とされなかったのには理由があった。聖地を見つけだし、トライフォースを手に入れた者には、神々にも等しい力が宿るとされていたからだ。

　だから、人々は伝承が嘘であるか真実であるのかを見極める前に旅支度を整えた。黄金の力を求め、聖地がどこであるのかを突き止めようと、我先に探索を開始したのである。砂漠の遺跡の下、あるいは高山民族の墓に聖地への入口が隠されているのではないか。

　様々な情報が飛びかったが、いずれも真実ではなかった――。

　トライフォースのある聖地への道を探していた者たちの中には三神を崇拝し、この御力を己れの目で見たいと欲する敬虔な信者ももちろんいたのだが、その多くは神の力に憧れ、世界の王を夢見る輩であった。

　聖地は見つからなかった。

　しかし、人々はあきらめようとしなかった。障害は、時としてその決意をより強固なものへと変える役割を果すから。しかし、障害は人々の心に想像力をも与えてしまう。憧れが欲望へと姿を変え、血を流す者まで出た。

汝、望むもの有らば、我もまた、それを望む

力への純粋な憧れだった。最初は。

手に入らないものへの憧れは、後にまったく別のふたつへと姿を変える。

ひとつは、あきらめ。

もうひとつは、欲望。

黄金の力を欲した者たちの心は例外なく後者であった。争いは絶えなくなり、平気で血が流され、命を落とす者まで出る始末だった。不穏な日々が続く——。

そんなある日、まったくの偶然から、とある盗賊団の手によって聖地への扉が開かれることになったのだった。

何と言えばいいのだろうか。言葉では到底表現できない風景が広がっていた。そう、それはまさに別世界だった。

そして、その黄昏の中に浮かび上がるのは、さらに強烈な黄金の光。永遠の輝きを放ち続ける聖三角形体。トライフォース！

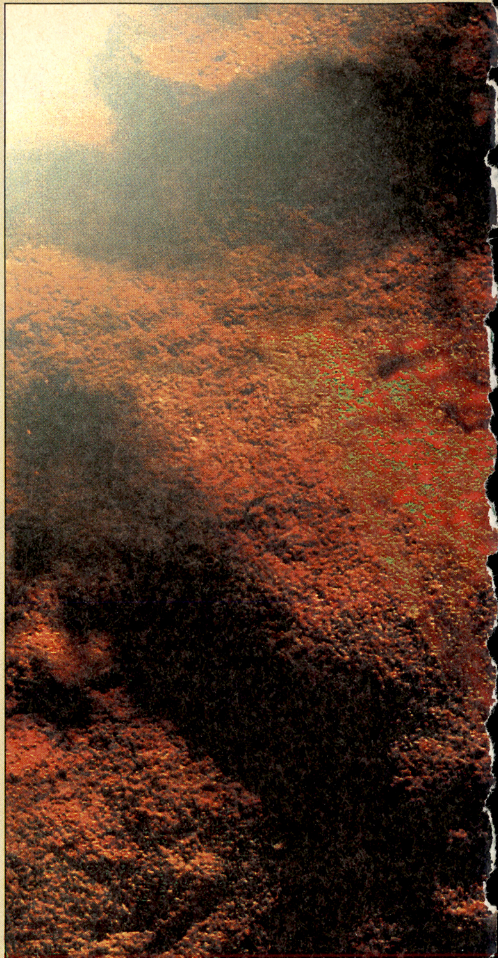
盗賊の一団が我を忘れ、仲間さえも押しのけてトライフォースへと駆け寄ったのも無理のない話だった。それほどまでに黄金の力は神秘的で魅力に溢れていたのだから。

トライフォースの話は聞いたことがあった彼らだった。しかし、それは伝説の中でしか生きることのできない存在に過ぎないと思っており、わざわざ探そうとはしなかった。

だから、心の準備ができていなかったのだ。

神々の力を我がものにしようと仲間同士で争う盗賊たち。血みどろの仲間割れの末にひとり生き残ったのは一団の首領——ガノンドロフだった。通り名を『魔盗賊ガノン』というこの男がトライフォースに触れると、紋章の精霊が囁いた。『汝、望むもの有らば、我もまた、それを望む』と——。

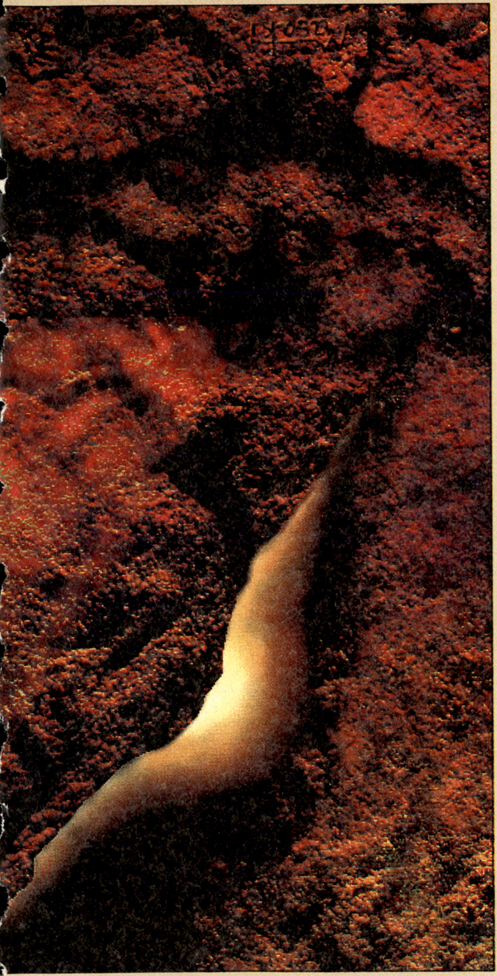
トライフォースの力を得たガノンが何を望



んだのかを知る者はいない。しかし、想像することは容易であると思えた。

ガノンの邪気は、遠く離れたこのハイラルの地にも押し寄せてきた。欲深い者たちはそれに魅せられ、憑かれ、やがて消えていった。空は真っ黒な雲によって青さを奪われた。

不吉な出来事がハイラルを襲う。ハイリア人は神のお告げにより、魔を撃退する『退魔



の剣・マスターソード』を造り上げた。これは真の勇者にしか使いこなすことができない剣だった。しかし、事態は急を要し、勇者を捜し当てるよりも前に賢者たちと騎士団はガノンの邪気と激突することになってしまったのだった。騎士団は力尽き、命を落としたが、賢者たちは悪の原因の封印を完了させた。

後に、この戦いは『封印戦争』と呼ばれた。

突如現れたアグニムは果たして救世主なのか

壮絶な『封印戦争』から数世紀が過ぎ去った。ハイラルの平和は以後、決して乱されることはないと民衆は信じていた。だが、ある年を境に原因不明の災いが頻繁にハイラルを襲うようになる。疫病や干ばつなどは魔法の力ではどうにもならない。ハイラル王は困り果て、封印を調査させることにしたが特に変わったところはなかった。人々は神に祈るより他に何もできない。

そこへ彗星の如く現れたのが、アグニムという男だった。不思議な魔法を使って災いをしずめた彼を、民衆は英雄として讃えた。王もアグニムを七賢者の再来と評し、司祭として城に招いた。当然のことだった。

ハイラルに平和が戻った。

少なくとも、そう見えた。しかし──。

しかし、国を任されたアグニムは、やがて王に代わってハイラルを治めはじめ、その権力を思うがままに使うようになったのである。最近では王を退けて王位を我がものにしようとしているとか、夜な夜な怪しげな儀式を行っているなどの悪い噂が絶えなかった。

ある夜、君は女の子の声で目を醒ます。頭の中に声が響く。『助けてください…私の名はゼルダ…お城の地下牢に捕われています』

夢なのか、それとも現実なのか。君は思わず飛び起きる。すると、いつもならもう寝ているはずのおじさんが出掛ける準備をしている姿が目に入った。『朝までには戻ってくる。家を出るんじゃないぞ』そう言い残すと大きな身体を揺すり、おじさんは家から出ていってしまった。薄明かりの中でも、おじさんの手にしていた剣と盾が見えた。危険を感じ、君は不安になる。外は雨。冷たい音。

こうして『ゼルダの伝説』ははじまる。

冒険のはじまり～基礎編

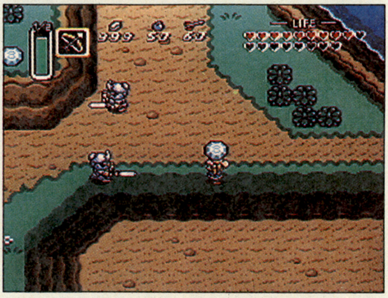
コントローラの使い方を覚えよう

多彩なアクションが冒険を盛り上げるのだ

プレストーリーを読んで盛り上がったところで、さあ冒険開始——といきたいところだけど、この『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』は使うボタンが多かったりするので、まずはそのお勉強からしていこう。確かにゲーム中でもメッセージによって操作法を学ぶことは可能だ。しかし、遊ぶ前にそれらが頭の中に入っていれば、すんなりとゲームの世界に入れるし、何といっても操作を間違えてイライラすることがなくなるからね。

まず✚ボタン。これは主人公の移動用。ただし、ディスク版『ゼルダ』と違って８方向に移動できるようになっている。

Ａボタンは、アクション用。物をかついだり、宝箱を開けたりの他に、ダッシュしたりできる。ゲームが進んでゆくと、できるアクションが少しずつ増えるのだ。



↑「ゼルダの伝説」はアクション・アドベンチャー。アクションと頭についているだけあり、反射神経がたよりとなってくる場面も。操作方法をしっかりとおぼえよう

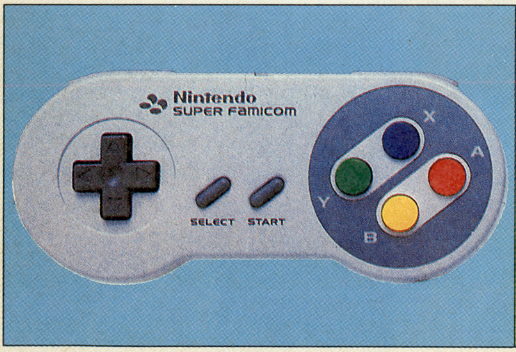
Ｂボタンは剣を振るときに使う。が、ただ振る以外の剣技もある。

Ｘボタンはマップ画面を呼び出す時、また消す時に使おう。

Ｙボタンはアイテムを使うためのもの。

セレクトボタンはゲームのセーブや終了をしたい時に押そう。

スタートボタンはサブ画面の開閉用。



●操作方法の早見表

- ✚ボタン…主人公の移動。
- Ａボタン…アクション用。
- Ｂボタン…剣を振る。
- Ｘボタン…地上にいる時は地上マップを、ダンジョン内ではダンジョンマップが見られる。
- Ｙボタン…アイテムの使用。
- セレクト…セーブと終了。
- スタート…サブ画面の開閉。

画面はこうやって見る

3種類の画面の見方をマスターしてこそ勇者

このゲームには３種類の画面モードが用意されている。それぞれが大切な役割を持っているのでそれを覚えてしまおう。

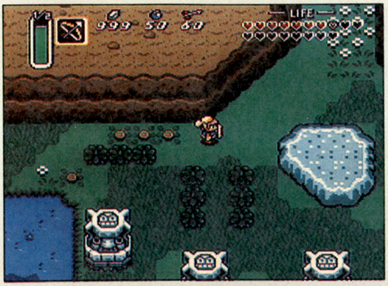
まずは、普通のゲーム中の画面。これは『メイン画面』と呼ばれるものだ。画面上部にメーターやら数字がいくつか表示されているね。左から順に説明するよ。まず『魔法メーター』。主人公の持っている魔法の力の残量を表すものだ。これがないとマジックアイテムが使えないので注意。次は現在装備しているアイテム。４つの数字は左から「ルピー（お金のこと）」「爆弾」「矢」「カギ」の残り。最後の♡マークは「ライフゲージ」で、主人公の体力の残りを表している。

続いて『サブ画面』の説明。これはスタートボタンを押すことで開閉する、いわばアイテム選択用のもの。左上の一番大きなウインドーは今までに入手したアイテムが表示されている。その下はDOウインドー。DOは「ドゥー」と読み、「する」の意味。つまり主人公が現在できるアクションとそれに関係したアイテムが表示されているというワケ。右側は上から、現在装備しているアイテムの名前、スペシャルアイテム、装備とハートのカケラ（ダンジョン内ではマップやコンパス、大きなカギといったダンジョンアイテム）を表示するもの。少しややこしいかもしれないけれど、ゲームをプレイしていれば自然と理解できるようになっているので安心してね。

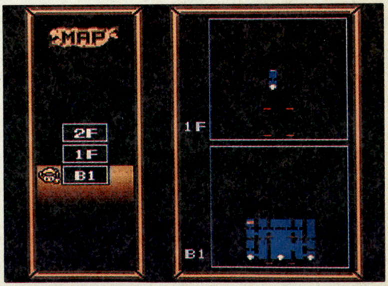
最後はマップ画面。特にダンジョンマップは見方がわからないと役に立たないので注意。まず⬆。これは入口だ。暗い青は未探索の、明るい青は入ったことのある部屋。点滅は主人公。黄色の点は階段、赤は大きな宝箱。



⬆メイン画面と対をなしてしるのが、サブ画面だ。いくつかのウィンドーで構成されているが、これはそれぞれコントローラのボタンに対応しているためなんだよ



⬆メイン画面からは、多くの情報を得ることかできる。回数制限のあるアイテムの残量数や、キャラクターの現在のライフ値、魔法の力の残量など常に気を配りたいね



⬆広大な迷宮やフィールドでたよりとなるのが、マップ画面。迷宮内では何層目のどこにいるかまで細かく教えてくれる。全体マップでは目的地にバツ印がつくことも

アクションを使いこなそう

『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』の売りのひとつに「多彩なアクション」というのがある。まずは、ここに挙げた14種類のアクションの写真を見てほしい。カッコイイものから思わずカワイイと思いたくなってしまうものまで、実に様々だ。

ただし、注意が必要。✚ボタンと、AとBのふたつのボタンという入力の限られたコントローラでの操作だから、ちょっとした知識が必要なのだ。まあ、このページを読めば、すぐにマスターしてもらえるはずだけど。そうなると、動かしているだけでも楽しいのだ。

★物を持ち上げる



Aボタンを使ったアクション。対象物の前に行ってボタンを押せばいい。物を持ち上げたままでも移動できる。持ち上がらない物もあるよ。

★連続斬り



Bボタンを使ったアクション。Bボタンを連続で素早く叩くだけ。ただし、「剣を振る」よりも攻撃可能範囲がやや狭くなってしまうので注意。

★物を投げる



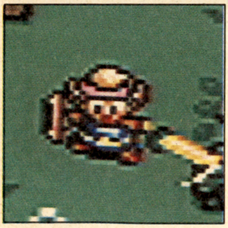
Aボタンを使ったアクション。持ち上げた物を主人公の向いている方向に投げる。敵に命中させればダメージを与えることもできるのだ。

★突き＆回転斬り



Bボタンを使ったアクション。Bボタンを押しっぱなしにすると突き。パワーが貯まったあとで離すと回転斬りとなる。後者は攻撃力が高い。

★剣を振る



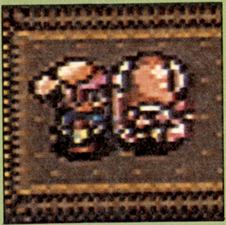
Bボタンを使ったアクション。文字通りの行動で、斬りつけたものにダメージを与えられる。飛んでくる矢を叩き落したりも可能なのだ。

★飛び降りる



✚ボタンを使ったアクション。ガケや段差のある所で、その方向に✚ボタンを入れ続ければいい。手スリがあったりすると飛び降りられない。

★会話をする



Aボタンを使ったアクション。話したい人物に隣接してAボタンを押す。例外的に✚ボタンの操作だけで会話できる人物もいる。

★ダッシュ斬り



ペガサスのクツを入手したあとで使えるアクション。すぐ正面に障害物のない状態でAボタンを押しっぱなしにすると剣を出しながらダッシュ。

★物を押す



✚ボタンを使ったアクション。押したい物（多くの場合はブロック）に隣接し、✚ボタンをその方向に入れる。Aボタンを使わない点に注意。

★体当たりする



上のダッシュ斬りと同様のアクション。ダッシュ後に障害物にぶつかればいい。壁を壊せたり、障害物の上にある物を落とす時に使う。

★物を引っぱる



Aボタンと✚ボタンを使ったアクション。押す時と同様に対象物に隣近し、Aボタンを押しながら✚ボタンを入れれば引っぱることができる。

★泳ぐ



✚ボタンを使ったアクション。水かきを入手したあとで可能となる。泳いでいる最中にAかBボタンを押すと水をかいて速く泳げるのだ。

★盾を使う



主人公の持っている盾は飾りではなく敵の飛び道具を防ぐもの。通常は正面を、剣を出している時は基本的に左側を守ってくれるのだ。

★読む



アイテムで「ムドラの書」を選択し、Yボタンを押すと、ハイラル人の残した古代文字を解読できる。古代文字の刻まれている場所で使用可。

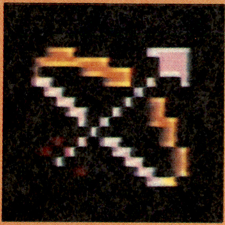
アイテムの使い方ガイド

アクションも覚えたことだし、そろそろ冒険に出発しようかな？　と思っている人もいるかもしれない。が、まだまだ甘い。『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』には、まだまだ知っておくべきことがあるのだよ。

それが、このアイテムの効力だ。

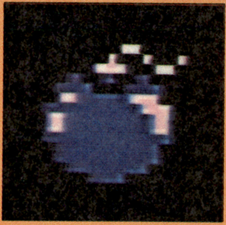
ゲームをプレイしてゆくと、それこそ山のようにアイテムを入手することになる。中には使わなくてもゲームをクリアできるものがあったりするけど、それじゃもったいない。アイテムを効果的に使ってこそ楽しめるのだからね。ま、騙されたと思って読んでみてよ。

◉弓矢



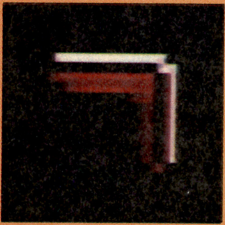
離れたところの敵を倒すのに最適。威力もあるので、序盤ではかなりお世話になるはず。その他にも重要な秘密が…。最高値は70本まで。

◉爆弾



セットしてから2秒ほど経つと爆発する。崩れそうな壁を発見したら仕掛けてみよう。セットしたあとで持ち上げることも可能。最高値は50。

◉ブーメラン



これも離れたところの敵への武器。攻撃力は低いが、相手をマヒさせたり可能。また、離れたところにあるアイテムを取ることもできる。

◉キノコ



甘い、不思議な匂いのするアイテム。魔法の粉を手に入れるためのものだ。まよいの森のどこかに生えているらしいが…。見つかるかな？

◉フックショット



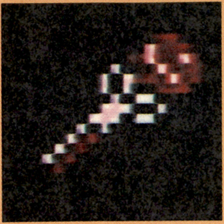
ブーメラン同様アイテムを取ることもできるが、本来は移動のためのもの。クサリのついたフックを伸ばして穴やミゾの上を渡るのだ。

◉魔法の粉



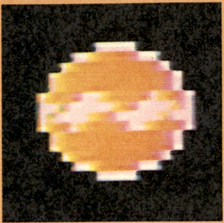
キノコを魔法屋に持ってゆくと手に入れられる。何が起こるかわからないアイテムなので草や敵、あるいは他のものに使ってみよう。

◉ファイアロッド



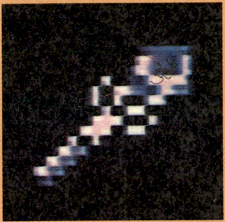
先端から炎が吹き出すアイテム。敵を攻撃することももちろん可能だが、カンテラ同様に灯ろうに火を灯もすなどの効力もあったりする。

◉シェイク



地面に剣を突き刺すことで地震を起こす魔法「シェイク」が使えるメダル。敵の動きを止めるのが基本だが、他にもいろいろと使い方がある。

◉アイスロッド



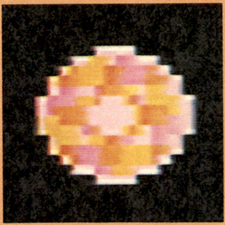
ファイアロッドとは反対に、先端から冷気を発射させる。これを敵に命中させると氷の塊となる。この氷は二度と溶けることがないのだ。

◉カンテラ



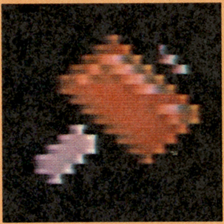
普通にやっていれば最初に手に入れるであろうアイテム。ダンジョン内にある灯ろうに火を移し、周囲を明るくさせることができるのだ。

◉ボンバー



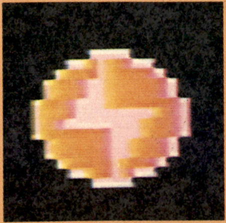
マスターソードを持った勇者だけが手に入れられるメダル。大爆発を起こし、画面上の敵にダメージを与える魔法「ボンバー」が使える。

◉マジックハンマー



杭を地面に打ちこんで通れるようにするアイテム。攻撃や、カメをひっくり返したりと、いろいろな使い方ができるのがミソだ。バンバン叩け！

◉エーテル



冷気を発するメダル。効力はアイスロッドと同程度だが、画面上すべてに有効な魔法。他にも意外な使用法があるらしいのだが…さてさて。

◉オカリナ



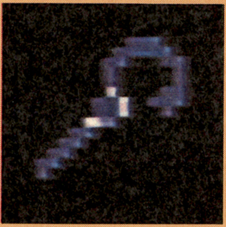
吹くと美しい音楽を奏でることができる。ファミコン版では竜巻を呼ぶ移動用のアイテムだった。さて、スーパーファミコン版では？

◉虫取りアミ



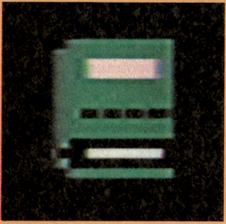
その名の通り、草や木に隠れている虫（ハチ）を取るもの。取った虫はビンに入れておける。ハチの他に妖精を取ることも可能なのだ！

◉バイラの杖



いわゆるバリアの魔法。とてつもなくダメージを受けてしまうような場所があったら、これを使ってみるのもいいかもしれないぞ！

◉ムドラの書



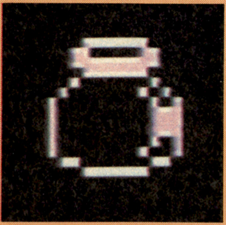
ハイラル人たちの古代文字を解読するためのアイテム。これを持っていないと手に入れられないアイテムもある。かなり序盤で入手可能。

◉マジックマント



身につけた者の姿を消してくれるマント。消えている時でも攻撃可能なのがうれしい。ある種のトラップをすり抜ける力もあるのだ。

◉ビン



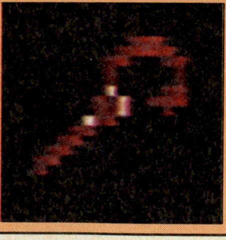
ビンである。普通は薬を入れておくためのものだが、用途はそれだけとは限らない。何と、虫取りアミでつかまえたハチや妖精も入れておける！

◉マジカルミラー



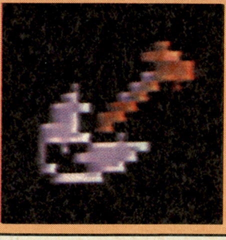
闇の世界から元の世界へと戻ってくることができる。また、ダンジョンの内部で使うと入口に戻れるという親切な機能もあるので覚えておこう。

◉ソマリアの杖



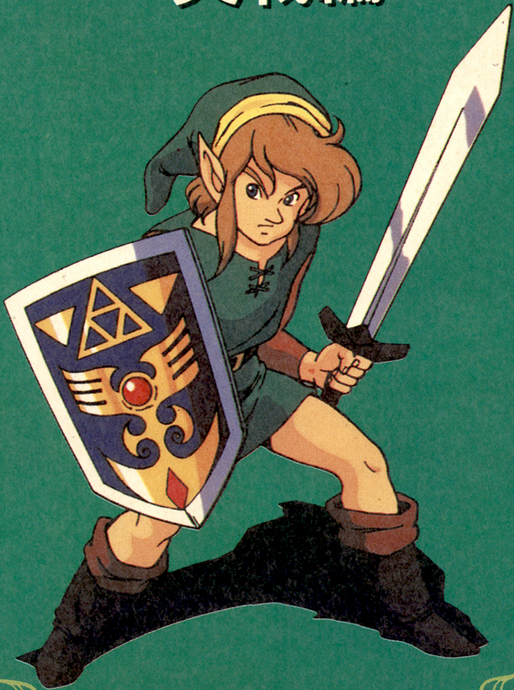
エネルギーブロックを創り出す。モンスターにぶつけたり可能。もう一度使うと破裂し、四散する。これがないとクリアできないところもある。

◉シャベル



闇の世界の、ある人物から借りることのできるアイテム。文字通り、地面に穴を掘ることが可能。ある物を手に入れるためのアイテムなのだ。

冒険のはじまり
～実戦編～



§1 ハイラルのお城まで

ある嵐の夜のこと 女の子の声が聞こえた

ゲームは、嵐の夜からスタートする。

どこからともなく聞こえてきた声で主人公は目を醒ました。見れば、おじさんが出掛けようとしていた。手には剣と盾。しかも、こんな夜更けに…。

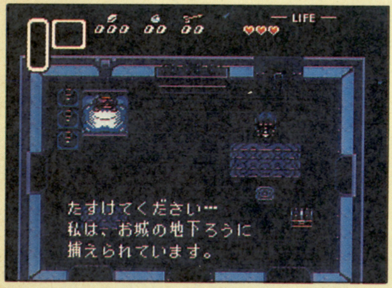
そう、おじさんも女の子の声を聞いたのだ。だけど、決定的な違いがある。それは自分が何をするべきかをわかっているかどうか、という点である。だからこそ、彼は剣と盾を手にして出掛けるのだろう。

おじさんは「外に出るな」と言い残して嵐の中に消えていった。もちろん、それを忠実に守っていたのでは、いつまで経ってもゲームが進まないので早速行動を開始しよう。

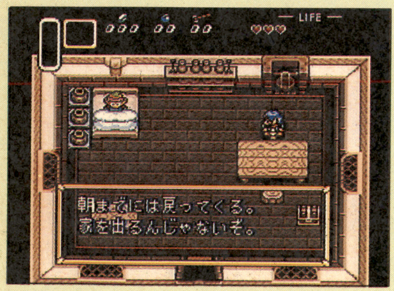
まず、ここでやるべきはアクションの確認。主人公は何も持っていないけれど、物を持ちあげたり、投げたり、調べたりできるのだ。部屋の中を歩きまわって、操作に慣れておくとしよう。初のアイテム「カンテラ」を手に入れたなら準備はＯＫ。外へ出てみる。



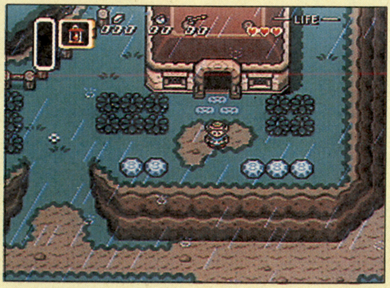
↑おじさんが外へ出ていったら、家の中を調べまわってみよう。ほ〜ら、こんなところにカンテラがあったぞ。カンテラは今は使えないけど今後、頻繁に使用するんだ



↑ハイラルのお城に捕われの身となっているゼルダ姫の声によって導びかれる主人公。これがハイラルの国を舞台とした大冒険のはじまりだなんて信じられないよね



↑いつもと違い剣と盾を持ったおじさんは、主人公に家の外に出てはいけないと言うけれど…。おじさんもきっとゼルダ姫の声を聞いたんだろうね。一人で大丈夫かな



↑カンテラを取ったら、おじさんの後を追って外へ。降りしきる雨がとても美しい。草を使って「かつぐ」の練習をしておくのもいい。ルピーが出現することもあるし

城の周囲には衛兵が…一体何が起こったのか

外に出ると、どしゃ降りだった。家の前には草が植えられているね。今度は、これを引っこ抜いてみよう。そして、投げてみる。これが、なかなか楽しい。ついつい草むしりに精を出したりして…。

草を引っこ抜いていると、時々ルピー（お金のこと）やアイテムが出現することがあるよね。そうなったら儲けもの。取っちゃえ取っちゃえ！　ただし、今の時点ではあまり役に立たないので必死に集める必要はなし。それよりも先を急ごう。

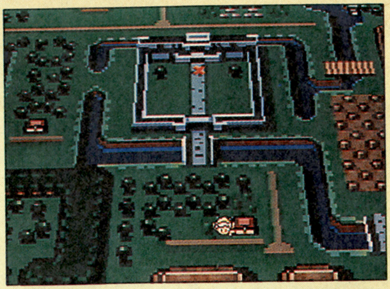
さて、お城へ行こうと思ったのだけど、どの方向に進んだらいいのかわからないね。そんなときは迷わずXボタンを押そう。そう、これでマップが見られるのだ。主人公の顔が表示されている場所が自分の位置、赤い×印が目的地だ。つまり、上の方に行けばいいわけだ。ただし、このマップはあまり細かくないので信用しすぎてはダメ。注意しよう。

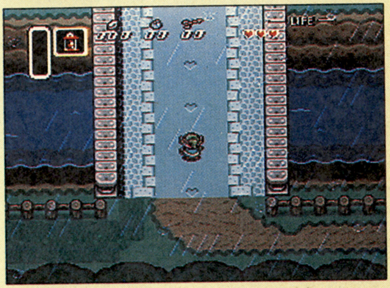


➡自分の家のまわりにいる衛兵は操作方法などについて教えてくれる



⬅教えてくれる知識は一つではない。何回も話しかけてみよう。ほらほら





⬆自分の家から、北（上）へまっすぐ歩いていけば、ハイラルのお城へと辿り着く。普段はきれいなお城も雨の中で、なんとなく不気味な感じ。さあ中へ入ってみよう

お城への道を歩いてゆくと、ところどころに衛兵が立っている。まるで誰かを逃がさないようにしているかのようで怖いなあ。でも、話してみたら操作方法とかを教えてくれる良い人ばかり。よく聞いておこう。

ずんずん進むと、やがてお城が見えてきた。

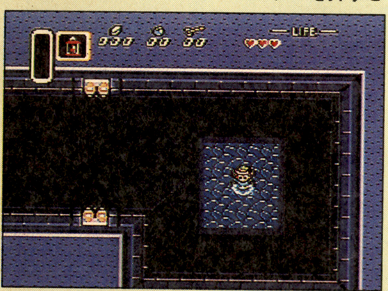


⬆お城の正門には門番がいて、どうしても中へはいれてくれない。なんとかして説得しようとしても「子供は家へ帰りなさい」の一点張り。どうすればいいんだろう

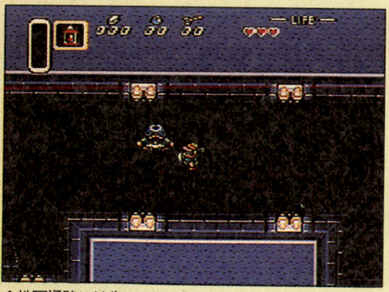
§2 地下牢まで

敵だらけの城内を進む地下牢にはゼルダが…

嵐の中を進む主人公。城門の手前には立て札があり、『７賢者の血をひく者を見つけた者には、ほうびとして100ルピーとらせる国王』と書かれていた。謎の司祭アグニムが城の兵たちをあやつって、７賢者の血をひく娘たちを次々といけにえに捧げているという噂は、どうやら本当のようだ。グズグズしている暇はない。先を急ごう。あ、そうそう。この立て札は正面に立ってＡボタンを押すと



↑実は意外なところから、城内へ入ることができるんだ。メッセージをしっかりと読んでいた人ならば、カンタンにわかるよね。お城のまわりをよく調べてみるといい



↑地下通路には先にお城へと向かったおじさんの姿が。おじさんは、剣と盾をキミに渡してくれるはず。さあ、ここからが本当の冒険のはじまりだ。姫を救いだそう



←剣を使った必殺技が回転斬りだ。Ｂボタンを押し続けて、剣に力をためて…



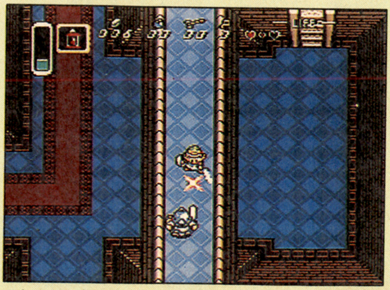
↓十分な力がたまったら、Ｂボタンを離す。剣を出したまま自分が回転するはず



←回転斬りは、自分の回りにいる敵を切れ、しかも威力も強い。うまく使おう

読めるのだけど、それ以外の方向からだと引き抜いてしまうので注意しようね。

さて、お城に到着。しかし、城門には衛兵がいて、どうしても中に入れてくれない。草をひっこ抜いて投げつけてもダメだった。ここでゼルダ姫の言葉を思い出そう。そう、城のまわりには内部への抜け穴があるというメッセージだ。ちょっと手間はかかるが、手当たり次第、草を引き抜いてゆこう。やがて穴が見つかるはず。で、城内へ…。すると、そこにはおじさんが倒れていたのだ――。



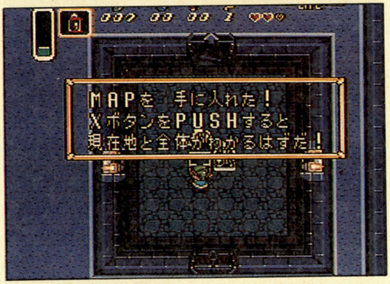
↑むやみに剣を振っていたのでは敵を倒すことはできない。敵の持つ武器の死角から近づいて切るようにしよう。また敵はこちらが視界に入らないかぎり襲ってはこない

敵を倒して城内を探索 アイテムを駆使しよう

ここまでで手に入れたのはカンテラだけ。当然、これだけでは敵と闘えるはずもないよね。だけど、他にできることもないので、抜け穴を通って城内への潜入を試みた。

主人公がたどり着いたのは、どうやら地下通路。薄暗くて、水たまりがあったりする。悩んでいても仕方がないので、先へと進むことにしよう。すると、そこにはおじさんが倒れているではないか！　ここでおじさんに話しかければ剣と盾を手に入れられる。これで探索らしくなってきたね。

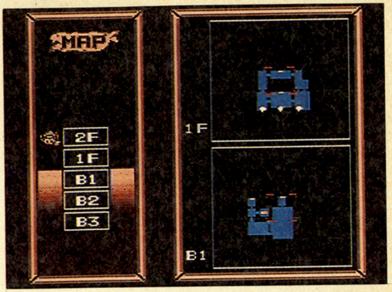
さらに、おじさんからは必殺技「回転斬り」



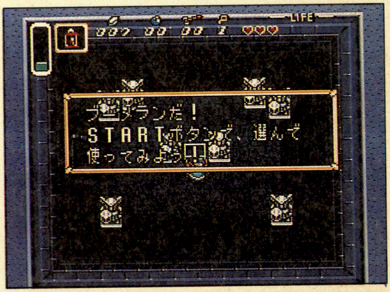
↑各ダンジョンには、どこかにマップが隠されている。これを手に入れると、Xボタンで迷宮の全体図を見ることができるんだ。迷宮に入ったら最初に取りたいね

を伝授される。Bボタンを押しっぱなしにしてパワーを最大まで貯め、離す。すると主人公は剣を突き出したままで1回転するよ。普通に攻撃するよりも威力があるし、敵に囲まれてもこれを使えば楽勝だ。敵が近くにいなくてもBボタンを押し続け、常にパワーを貯めておくようにするのがいいと思うぞ。

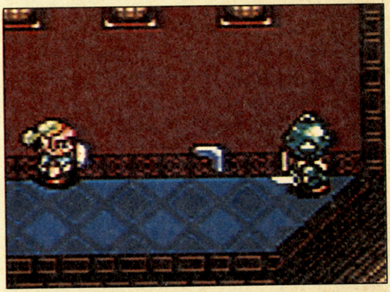
この近辺で、もうひとつアイテムが手に入る。緑の壺がそれだ。これは魔法の力を回復してくれるもの。取ると画面左上にあるメーターに緑の部分が出るでしょ？　これがある限り魔法のアイテムが使えるってわけね。



↑マップを入手すると、迷宮内のまだ行ったことのない場所までもが表示される。これを細めに見ながら迷宮探索を行えば、プレイもぐっと楽になるはず。活用しよう



↑大きな宝箱からはブーメランが出てきたぞ。へへへ、やったね。ブーメランを使うには、サブ画面でアイテム選択を行えばいい。Yボタンで投げることができるんだ



↑ブーメランは、敵に当てるとその動きを止める効力がある。動きが止まっている間に剣で切ってやっつけてしまおう。敵によって効力に違いがあるから注意

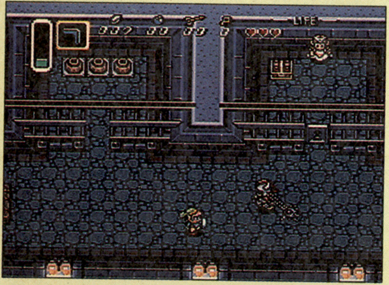
現在持っているアイテムはカンテラだけ。が、これは実は魔法のアイテムなのだ。近くにある「灯ろう」に近づいてYボタンを押してみよう。ほら、火をつけられたね。

ついに地下牢を発見！ゼルダ姫を救出しよう

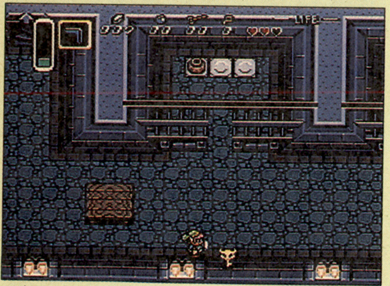
お城の中を探索してアイテムを集める。だが、城内は広い上に敵の兵士がウジャウジャしていて苦労させられる。兵士との基本的な闘い方は相手の剣の死角から近づく、というもの。これならば体当たりにだけ気をつけていればいいからね。狭い通路では、剣よりも近くに置いてある壺を投げつけてやる方が安全。壺は相手にかなりのダメージを与えられるのだ。覚えておこう。

マップを入手すると探索は、かなり楽になる。何度もＸボタンを押して現在位置や未探索のエリアを確認せよ。

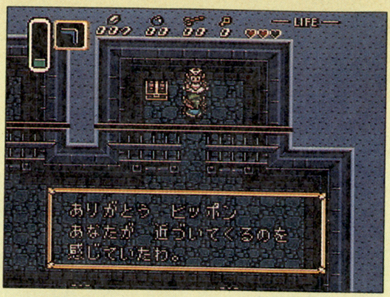
ブーメランも必ず見つけたいアイテムだ。



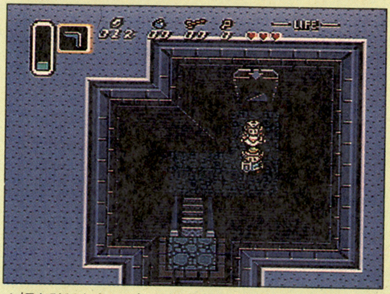
↑ゼルダ姫の囚えられている牢の前には、これまでの敵とは一味違う牢番が待ちかまえている。鉄球を振りまわして襲ってくるコイツは、手前にある壺を使うと楽だよ



↑牢番を倒すと、鍵が出現する。これでゼルダ姫を助けだすことができるというわけだ。こんなに早く助けだせちゃっていいのかなって気もするね。感動のご対面だ



↑この女の子が、キミをここまで導いてきた声の主、ハイラルのお姫さまであるゼルダだ。彼女はいろいろなことを教えてくれるはずだ。お城の構造にも詳しいんだ



↑姫を助けたならば、長居は無用。姫を連れて、ハイラルのお城から逃げだそう。彼女の言うとおりに移動していけば、きっと出口は見つかるはず。素早く行動したい

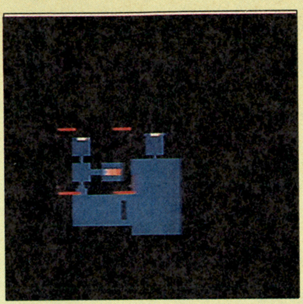
これを相手に命中させると（敵によるが）少しの間マヒさせることができるのだ。その間にサクサクと斬ってあげよう。手に入れたら、すぐに装備。Ｙボタンで使えるぞ！

探索を続けていると、やがて地下牢を発見する。ゼルダ姫は、ここに捕われているのだ。しかし、そう簡単にはいかない。ここの牢番はこれまでの兵士とは違って、かなり強い。クサリのついた鉄球をグリグリ振りまわすので怖くて近づけないし…。そこで役に立つのが壺。これを投げつけてやろう。接近しなければダメージを受ける心配もないし。

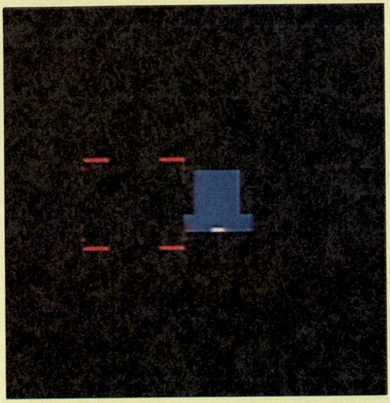
牢番を倒すとゼルダ姫を救出することができるようになる。よかった、よかった。だけど安心するのは、まだ早い。そう、お城から脱出しなくちゃならないのだからね。

立体交差があるので迷わないようにしよう

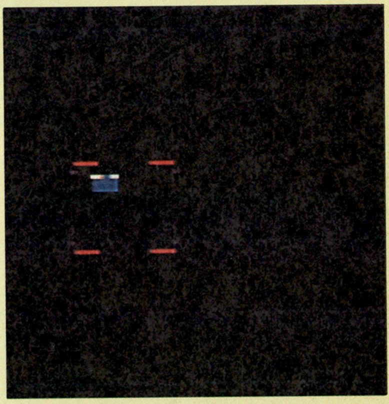
ハイラルのお城のマップを掲載しておこう。これを見ながらなら、わざわざXボタンを押す必要がないよね。注意点は、ひとつ。同じ階でも段差があったりして行けない部分があったりすることだ。隅々までチェックして、アイテムを取り忘れたりしないように！



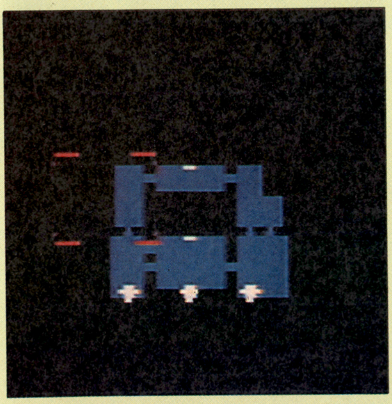
←ハイラルのお城――BⅠ
ここでの探索が一番盛り上がるかな？ 柵のない場所での戦闘は要注意。下に落とされるとダメージを受けてしまうのだ



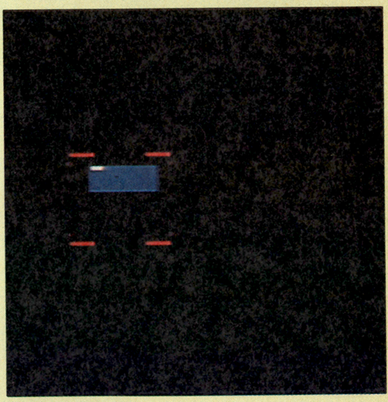
↑ハイラルのお城――2F
ハイラル城から脱出するために必要な場所、とでも言うべきだろうか。それ以外では来る必要がないのだ。



↑ハイラルのお城――B2
ハイラルのお城の中で、ここが一番意味のないフロアと言えるであろう。まあ、BⅠとB3のつなぎですね。



↑ハイラルのお城――ⅠF
特にこれといって特徴のないフロアだが、敵兵士がウジャウジャしているので気を抜いてはいけない



↑ハイラルのお城――B3
ゼルダ姫の捕われているのが、この地下3階だ。牢番の兵士には近くにある壺を投げつけてやるのがベストかな

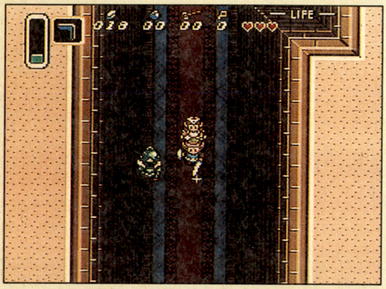
§3 教会まで

ゼルダ姫を連れて城から脱出するのだ

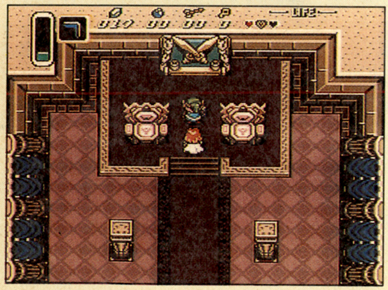
無事にゼルダ姫を救出したからといっても安心するのは、まだ早い。外へと脱出しないことには本当に助け出したとは言えないからね。そんなわけで、ゼルダと共に出口を目指すのだ。この時、彼女には当たり判定がなく、敵の攻撃を受けたりする心配がない。自分の身を守ることに専念しよう。

目指すのは大広間。そこから北（上のことね）へと進むと、ゼルダ姫の言うところの「お父さまの部屋」に行ける。つまり、玉座ってわけだ。ここには抜け道が隠されているらしいが…さて、君にはわかるかな？

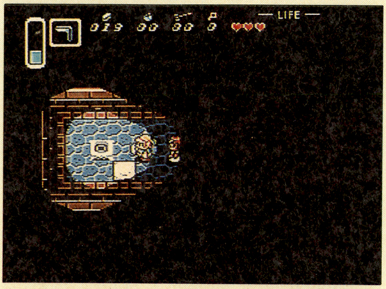
隠し通路を発見したら、そこを進んでゆこう。一本道なので迷うことはないが、暗いために視界が制限され、思わぬところでダメージを受けてしまうこともあるかもしれない。そんな時はカンテラで灯ろうに火をつけてみる。ほら、部屋が明るくなったでしょ。ただし、時間が経つと消えてしまうので急げっ！



↑ゼルダ姫は、助けだされると主人公の後ろについてくる。ちょこちょこと歩く姿がとても愛らしい。彼女は敵に触れてもダメージを受けないので気にする必要はない

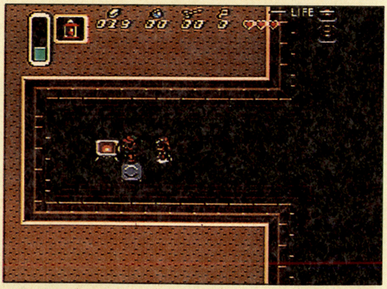


↑姫に導かれて、お城の２Ｆにある玉座へ。彼女の話しでは、どうやらここに脱出するための秘密の通路への入口があるらしいんだけど…。入口は姫が教えてくれるよ



↑玉座にある入口から地下水路へ。ここには闇を照らすための光源がどこにもないために、視界が制約されてしまう。そこでカンテラを使って水路内の灯ろうを…

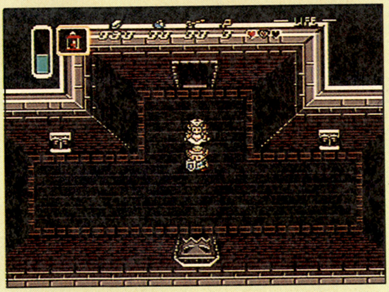
▼



↑灯ろうに火を点してやると、水路内でも視界がきくようになる。灯ろうは一定時間で消えてしまうが、たくさん点せばその分だけ明るくなる。できれば節約したい

最初の冒険をクリア！次はカカリコ村へ…

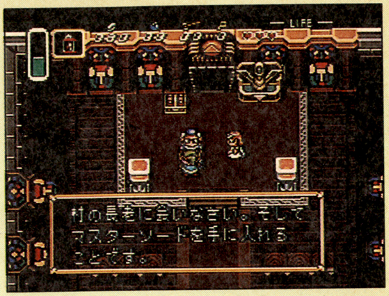
灯ろうに火をつけると部屋が明るくなる、ということがわかれば、この地下通路は楽勝だね。ここで登場するトラップはふたつ。ひとつ目は、敵を倒さないと開かない扉。この手のものは全滅と同時に扉が開くというものがすでに登場しているが、ここでは敵がカギを隠し持っていて、倒さないとそれを手に入れられないというタイプ。視界が制限されているだけにカギを見落としてしまったりするので注意しようね。ふたつ目のトラップは、教会の直前で登場するスイッチ。これは「引っぱる」アクションを使おう。ただし、間違ったスイッチを引っぱってしまうと…。



↑やっと教会の裏までやってきた。2つのスイッチのうちどちらかを引けば、教会への入口が開く。でも、違うスイッチを引くと、上からヘビが降ってくるんだよ



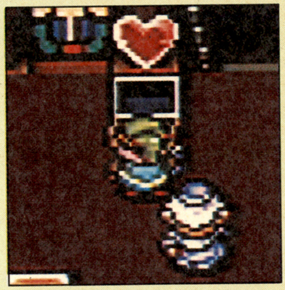
↑ついにゼルダ姫をお城から安全な教会までつれてきた。スーパーファミコンの表現力を使い、教会は本当にきれい。ステンドグラスが、雰囲気をうまくだしているよ



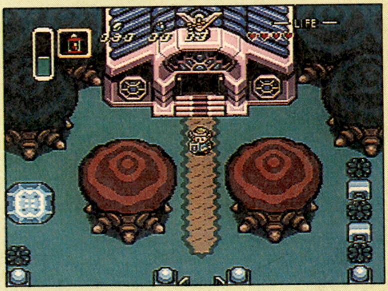
↑神父さんは、次なる指命をキミに託す。まずはカカリコ村にいる長老を捜し出すのだ。村の場所がプレイヤーにわかりやすいように、マップ画面に印がつく。親切だ

地下水路を抜けると、そこは教会。ゼルダ姫の味方である神父が待っていた。この神父からは、君がこれから何をするべきなのかを聞くことができるぞ。

次なる目的地がカカリコ村だということはわかった。が、すぐに行ってはダメ。ほら、神父の後ろに宝箱があるよ。この中には…。



←教会を出て行く前に、ハートのうつわを取っておこう。これは取ることによって、ライフの最高値がハート一つ分増えるというありがたいアイテム。見つけたら必ず入手しておこう。ライフは大切だ



↑教会より一歩外へ出ると、すっかり夜は明けて、そこらじゅうに敵の兵士の姿が見られる。マップ画面の印をたよりにカカリコ村へと急ごう。長老を捜さなきゃ

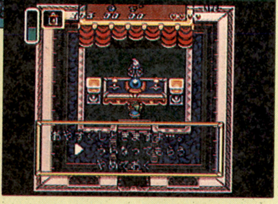
§4 カカリコ村

カカリコ村ではアイテムと情報収集ね

神父に「村の長老に会いなさい」と言われたので、カカリコ村へとやってきた。ここでやるべきことはアイテムと情報を集めることだ。特にアイテムはこれからの展開を楽にしてくれるものだったりするので忘れずに手に入れるようにしよう。



←教会から外へ出て、最初に見つけるであろう家がここ。戸口についている看板は占い屋のもの。中に入ると…



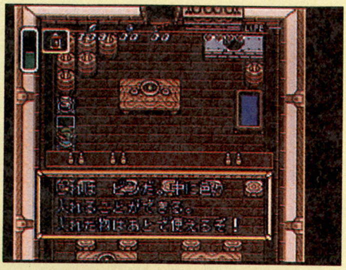
→占い屋ではルピーを支払うことによって今やるべきことを教えてくれるんだ。体力も回復してくれるよ

教会からひたすら西（左）へ進むと、やがてカカリコ村への入口が見えてくる。このすぐ近くに建っている家は占い師が住んでいる。次になにをするべきかわからなくなったら寄ってみよう。

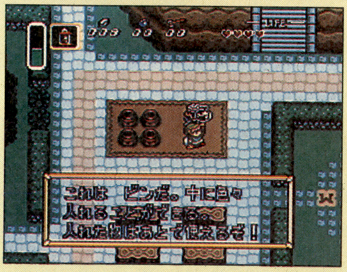
カカリコ村での重要アイテムは「虫取りアミ」。ただし、これ単独では何の役にも立たないよ。村のある場所で入手できる「ビン」があってこそ、のものなのだ。



↑カカリコ村の少年からは虫取りアミを借りられる。虫など、いろいろとつかまえられるよ

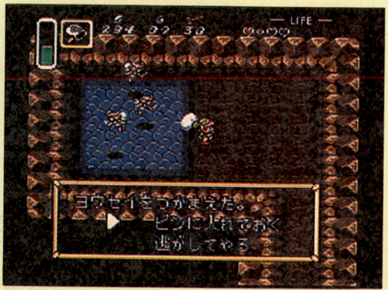


→ある場所から酒場の上の部分へ入ることができる。ビンを見つけたぞ



←村の広場でもビンは入手できる。こちらはルピーを払わねばならない

ここで手に入れられるビンは２つ。その入手方法は上の２点の写真を見てほしい。薬や妖精を中に入れておけば、死にそうになっても体力を回復させられるのだ。ゲームクリアまで、ずっと役に立つはず。



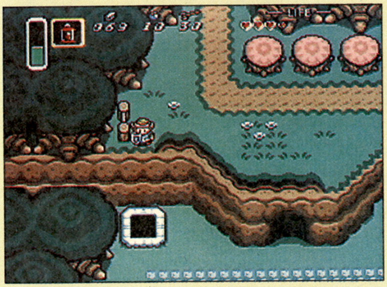
↑虫取りアミを入手したら、つかまえられそうなものに向かってアミを振り回してみよう。意外なものが、つかまえられたりする。ビンがあれば保管することもできる

ハートのかけらを探し体力メーターを増やせ

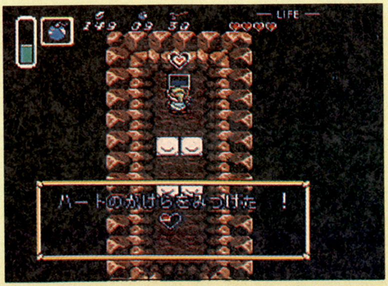
教会で見つけたのは「ハートのうつわ」。これを取ると体力値の上限をハート1個分だけ増やせたね。これに対し、「ハートのかけら」は4つ集めると「ハートのうつわ」1つ分となる。ちょっと面倒くさいのでは、と思う人もいるかもしれないが、実はこれを探すのが、かなり楽しいのだ。ゲームの目的を忘れて熱中してしまうほどだよ。

ここでは、この時点で入手可能なハートのかけらの位置を公開しよう。あと1個見つければ体力メーターを増やせるぞ。

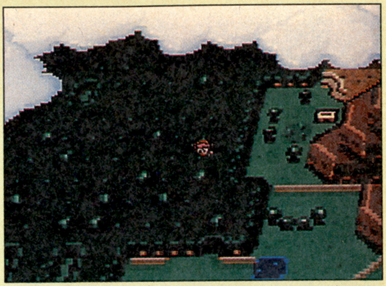
ただし、発見してもすぐには取れないことがあるので注意しようね。

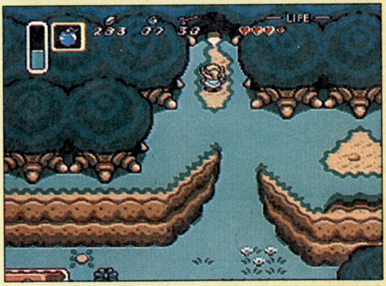


↑井戸のように横から歩いて穴の中に入れそうもない場合は、近くにある高い場所から飛び降りてみよう。うまくいけば、それらの穴の中に入ることができるはずだ

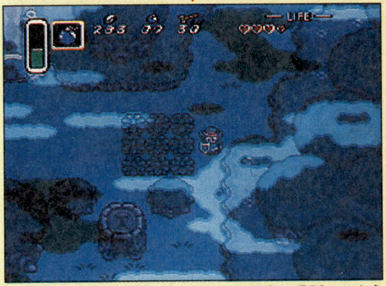


↑井戸の中であることをすると、この部屋へとくることができる。ここにあるハートのかけらというアイテムは4つ集めるとライフの上限がアップする。捜してみよう

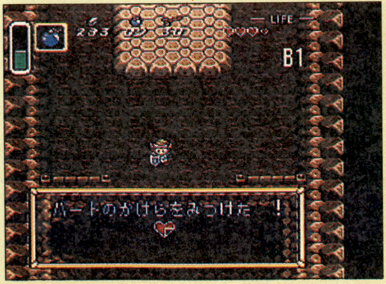




↑占い屋の近くから、まよいの森へ入ってみよう



↑森の中では右の壁にそって歩く。写真の場所へこよう



↑9コの草のある場所から地下へ。かけら見っけ

情報収集をすれば次の目的がわかるぞ

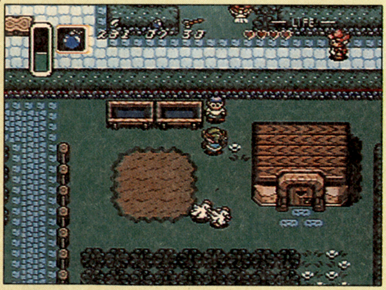
「虫取りアミ」や「ビン」を手に入れたならば、今度は情報収集をはじめよう。

村の外には何人もの人がいるけれど、その人たちだけに話を聞けばいいわけではない。家の中にも村人がいるのだ。

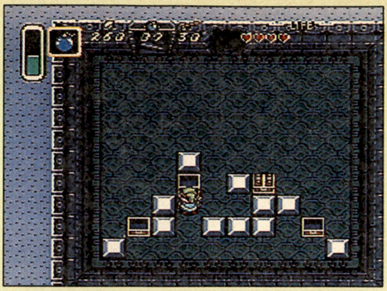
会話の内容は、思わず笑っちゃうようなものから、大切な情報まで実に様々。しかも、中には先の方へ行かないと役に立たない話まで出てくるので頭が混乱しそうになってしまう人もいるんじゃないかな。ちょっと面倒くさくてもメモを作っておくと、あとで楽になるはずだ。この方法は、おススメね。

家の中には、ちょっとしたトリックが隠されているものもある。たとえば酒場。ここへは普通、建物の正面から入るのだけど、それでは行けない部分が出てしまう。ちょっと頭を使うとわかるよね。そう、正面の扉とは正反対の位置――つまり酒場の上の方にも見えないながら扉があり、そこからでも入れるってわけ。こういったトリックは他にないので、あんまり神経質に探す必要はないよ。

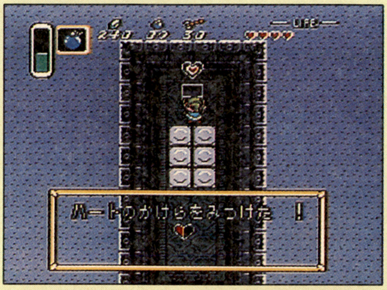
他にも、よく画面を見ていると、ヒビ割れた壁が何ヶ所かで見つけられるはず。ディスク版の『ゼルダの伝説』をプレイしたことの



↑カカリコ村のどこかに、長老を知っている子供がいる。彼を見つけたら、いよいよ次のステップへ。長老が隠れているという東の神殿を目指そう。探索を続けてもいい



↑村にある盗族の家。ここの地下には、5つの宝箱があるんだけれど、いかにも盗族らしくちょっとした工夫をしなくては開けられないようになっている。考えてね



↑さあ、ここはどこでしょう。村の中ということだけは教えてあげる。ここでもハートのかけらが手に入る。村とその周辺だけで3つのかけらを入手できるのだ

ある人ならばピンとくるでしょ。ここに爆弾を仕掛ければいいのだ。もしも、まだ爆弾を持っていないのなら、○○の壁が怪しいとかのメモを書いておこう。こうすれば、あとで忘れずにチェックできるからね。

盗賊の家の地下にも行くのを忘れてはいけない。ここは宝箱とブロックとで構成されており、一種のパズルになっているのだ。宝箱は下からでないと開けられないため、うまくブロックを移動させないとダメ。しかも、ブロックは押すだけで引っぱれず、移動させられるのは1マス分という制限つき。うーん、頭を使うなあ。失敗したと思ったら一度上の階へ行き、またここに来よう。こうするとブロックの位置が元に戻ってくれている。こんなサブゲームがあるのも『ゼルダ』の魅力だ。

§5 東の神殿

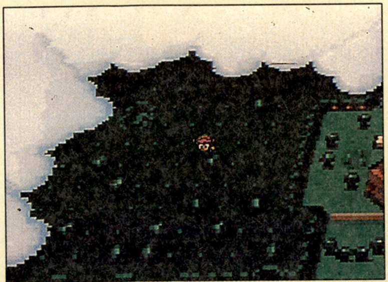
長老を捜して神殿へ…ペンダントを集めよう

村の少年によれば、長老は東の神殿に行ってしまったとのこと。これは、もう追いかけるしかないね。でも、ちょっと待った。この『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』では、示された目的だけをクリアしていけばいいのではないのである。メッセージで表示されるのは必要最小限の情報でしかないわけね。〇〇へ行け、とか言われてもすぐには行かずに、あたりをウロウロしてみる。そうすると、意外な発見があったりするのだ。その多くが冒険に役立つのだから、これはいろいろと試してみたくなるよね。

さて、ここで紹介するのは「魔法の粉」の入手方法。手に入れなくても何とかなるが、持っていたいアイテムのひとつなのだ。中盤あたりのイベントにも絡んでくるし…。ま、とにかく入手しておいてください。



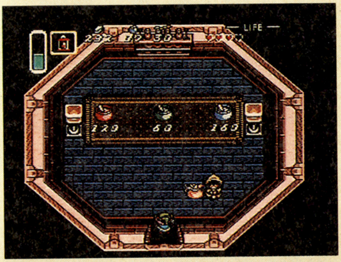
↑どうせ東の神殿に行くのなら、その道中にあるイベントもこなしてしまおう。まずは村の上にあるまよいの森へと入り、キノコを取っておこう。すぐに見つかるよ



↑キノコがあるのはマップ上のこの位置。マップ上ではかなり距離があるように見えても、実際に歩いてみると、それほど遠くは感じないはずだ。写真を参考にしてね



→キノコを取ったら神殿の北にある魔法屋へ持っていこう。すると…



←魔女の家の中は、魔法の薬を売っている。ほしい人はどうぞ。へへへ



長老と会話をしてから東の神殿へと進もう！

カカリコ村に住んでいたはずの長老は、とある理由から今は東の神殿にいる。

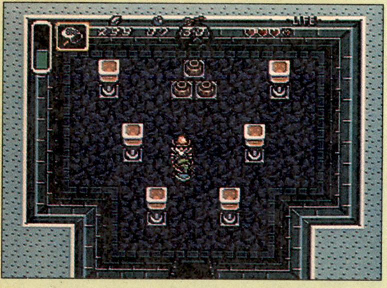
――そういったことを村の少年に聞いたので、早速ハイラルの東へと進む。

目的地はこれまでと同じように、マップ上に赤い×印がつけられているので、まぁ迷うことはないはず。ただ、カカリコ村のように入口が複数あるようなことはないので、その辺を間違うと遠まわりをしてしまい、時間のロスとなる。神殿へは南（下）から入るようにしようね。

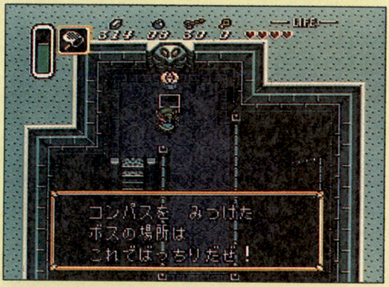
さて、到着。神殿への入口は敷地内の北の方角にある。が、そう簡単には行かせてくれない。そこは迷路とまではいかないまでも複雑な段差があり、思ったように進めないのだ。しかも、敵の兵士がドカドカ出現するから大変である。囲まれないようにしながら１匹ずつ確実にやっつけていこう。ここでの闘いの基本も敵の剣の死角に入る方法がいいだろう。それ以外にも、敵が階段を使えないことを利用して、そこから剣でサクサク斬るという闘い方も場合によっては有効だ。

ここでマップを見てもらいたい。山に囲まれた東の神殿の敷地内には、神殿の他に建物がもうひとつあることに気づくだろう。長老はここにいる。つまり、最初に神殿の方に行くのではないわけね。

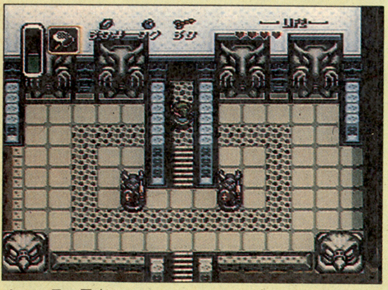
長老に話を聞いたら、ようやく神殿の方へ向かえる。本当の冒険がはじまるのだ！



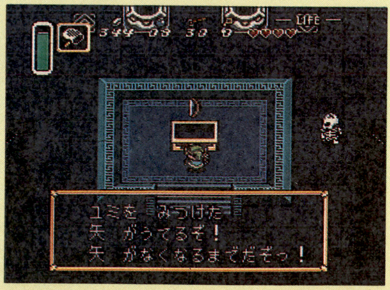
↑長老であるサハスラーラは、やっぱり東の神殿の近くに隠れていた。ここではサハスラーラより、これからやらねばならない使命を聞かされる。勇者の証を捜すのだ



↑迷宮内では、コンパスを見つけられる。これは方角を示すものではなく、その迷宮内にいるボスキャラクターの位置を示すもの。ボスを倒せば、迷宮はクリアとなる



↑１つ目の勇者の証であるペンダントは、ここ東の神殿の奥深くにある。神殿へ来るには、段差が多いので少々遠まわりをしてこなくてはならない。いざ、迷宮へ

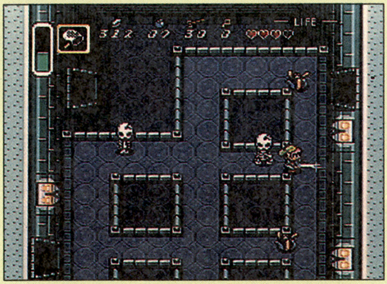


↑弓を入手したぞ。矢を持っていれば、遠距離攻撃ができるようになるんだ。回数に制限はあるものの、威力は剣を上回るほど。うまく使えばたのもしい味方となるよ

敵もパワーアップ！闘い方を考えようね

長老の話によれば、退魔の剣「マスターソード」は勇者にしか使うことができない。そして、己れが勇者であるのを証明するには、3つのペンダントを集める必要がある、とのこと。そのペンダントのひとつが、この東の神殿にあるそうだ。

そう聞いたら黙っていられない。ペンダントを3つ揃えて勇者であることを証明しよう



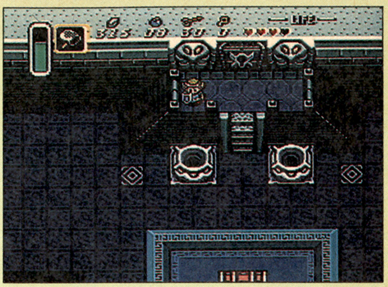
↑ガイコツは普通に剣を振っただけでは、ヒラリと身をかわして避けられてしまう。こういうときには、接近して回転斬りだ。力をためてから接近すれば怖くないよ

じゃないか。腕が鳴るぜ。ぽきぽき。

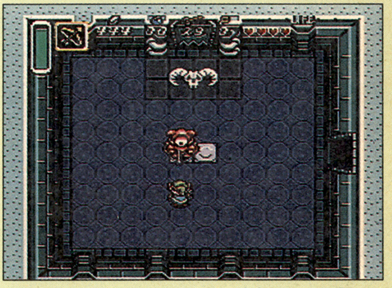
ところが、そう簡単に事が運ぶわけもない。ハイラルのお城での探索のように楽にクリアできないのだ。マップが複雑になっている上に敵キャラもパワーアップしている。オマケにボスキャラだって存在するのだぞ。

それでも探索が不可能でないのは、神殿の中に主人公を助けてくれるアイテムがあるからだ。その中のひとつが「弓」。これを見つける前から矢は手に入っていたはず。弓を見つけたことで、ようやく使えるようになったわけね。よかった、よかった。

弓矢というとあまり強そうなイメージはないけれど、使ってみてビックリ。これは、かなり強力な武器であることがわかる。ただし、矢の数に制限があるので、調子に乗って使っ



↑大きなツボの中には、フェアリーがいる。カカリコ村の井戸へ入ったときのようにすれば、中へ入ることができるよ。体力がないとき等はここで回復させよう



↑ひとつ目のモンスターは、自分が近づくと目を開いて動きだす。緑色のものは壺などでやっつけられるけど、赤いのはダメ。弓と矢を使って倒してしまおう。それ！

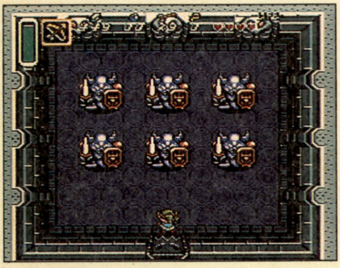
ているとあとで苦労するぞ。これを使用するべき敵は、この神殿のボスと、ひとつ目の敵キャラ「アイゴール」かな。特に後者は弓矢でないとダメージを与えられなかったりするので、かなりやっかいだ。

ピョンピョンと飛び跳ねるガイコツは、普通に剣を振っても逃げられるだけ。剣にパワーを貯めてから近づき、回転斬りでやっつけてしまうのがベストな闘い方だよ。

敵の攻撃を受けてしまったら、巨大な壺の中に飛びこもう。この壺は単なる飾りではなく、いわば隠し部屋のような存在なのだ。壺の中には妖精がいて、体力を回復してくれるよ。この妖精を虫取りアミでつかまえてビンに入れておけば、体力が0になっても自動的に回復してくれるので便利。ぜひ、どうぞ。

ボスキャラ登場！動きに惑わされるな

この東の神殿で「コンパス」というアイテムが登場する。これは同じダンジョン扱いされるハイラルのお城にはなかったものだ。なぜか？　答は簡単。「コンパス」は、ボスキャラのいる部屋を教えてくれるアイテムだからなのだ。ボスのいなかったハイラルのお城で出てこなかったワケがわかってもらえるでしょ？　コンパスを取ったあとでマップを開



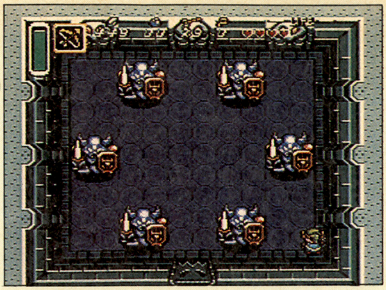
←大人数で攻撃してくるコイツらが、東の神殿のボス・キャラだ。いくぞ

くと、ボスのいる場所にドクロマークが表示される。となると、ダンジョンのまわり方も考えなければいけないね。そう、ボスと闘う前に他の部屋をすべて見ておけるのだから。

手に入れたアイテムが、そのダンジョンのボスに有効であるパターンが多い。言い換えると、それを持っていないと、かなり苦戦するハメになるわけだ。

それに、ボスを倒してしまうと強制的にダンジョンの入口に戻されてしまうから余計な手間になってしまう。ボスと闘う前にすべての部屋をまわっておくべきだ――これが鉄則ね。

さてさて、ボスキャラの



↑一定の軌跡で円を描いて移動する。自分は動かさずに固定しておいて、ひたすら弓を撃って攻撃しよう。よく狙って使わないと、すぐに矢がなくなってしまうからね

攻略だ。東の神殿のボスは、巨大な騎士。しかも６体もいるのだ。それがドッカンドッカンと跳ねまわるのだからたまらない。

ヤツらの動きは決まっているので、そのパターンを見切るのがいいぞ。まず、丸く輪になって跳ねる動き。その輪は少しずつ縮まってゆくので、中に入らない方がいいだろう。画面の端で闘い、危なくなったら四隅に避難。次は横一列に並んで突っこんでくる動き。どれか１体を破壊してしまうしかないね、この場合は。弓矢が最高に使えるので、チャンスがあったらバシバシ射ってやろう。最後の１体になると主人公を狙ってくるので注意！



↑残り１匹になるとボスは、体当り攻撃をしかけてくる。ジャンプして着地するというパターンを繰り返して移動してくる。高さに関係なく当りがあるんだ

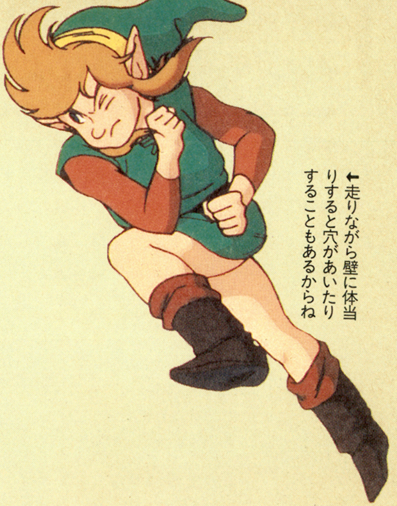
勇気の紋章を入手！長老のところへ戻ろう

見事、ボスキャラを倒すとハートマークが手に入る。これを取ると体力が回復し、その上限もアップする。やったね。ま、RPGでいうところのレベルアップみたいなもの。

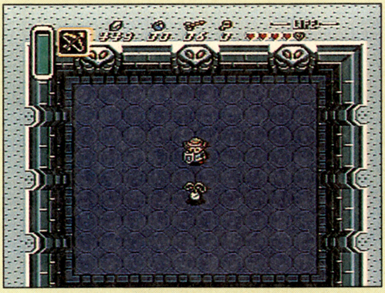
そして、ペンダントが現れる。これを取ると「勇気の紋章」が手に入ったことになる。早速、長老サハスラーラのところへ戻って見せびらかしてあげよう。きっと驚くぞ！

ボスキャラを倒すと自動的にダンジョンの入口へとワープさせられる。面倒くさくなくていいね。神殿を出たら左へ進む。

長老のところへ行くと次の目的（残りの2つのペンダントの入手）を言いつけられる。



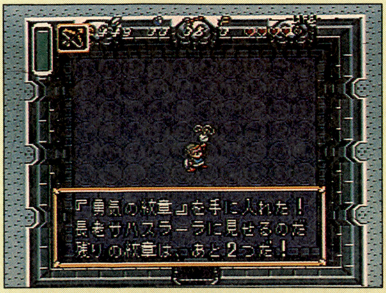
←走りながら壁に体当りすると穴があいたりすることもあるからね



↑やっとの思いでボスを倒すと、勇者の証であるペンダントが出現する。これを取れば、東の神殿は見事にクリアとなるんだ。ペンダントを取ると迷宮の入口に戻るよ

それだけではなく、彼は「ペガサスのくつ」をくれるのだ。ラッキー！

この「ペガサスのくつ」は、新アクション「ダッシュ（走る）」を可能とするアイテムだ。すぐ目の前に障害物のないところでAボタンをしばらく押し続けてみよう。すると、主人公が走りはじめるでしょ？　これがダッシュだ。ダッシュの最中は剣を出しているので、敵をズバズバ斬ってくれる。気持ちいいなあ。障害物に当たるのが「体当たり」ね。体当たりすると物が落ちてくる木もあるよ。



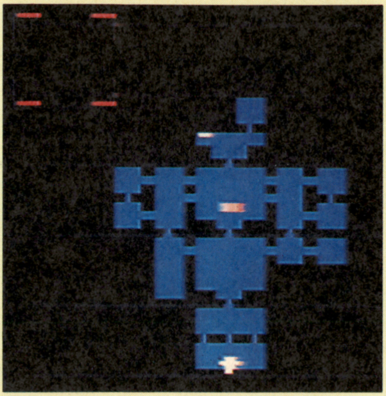
↑やったね！　やっと１つ目のペンダントを手に入れたぞ。残るペンダントはあと２つ。３つそろえれば、まよいの森に眠るマスターソードが入手できる。かんばろう



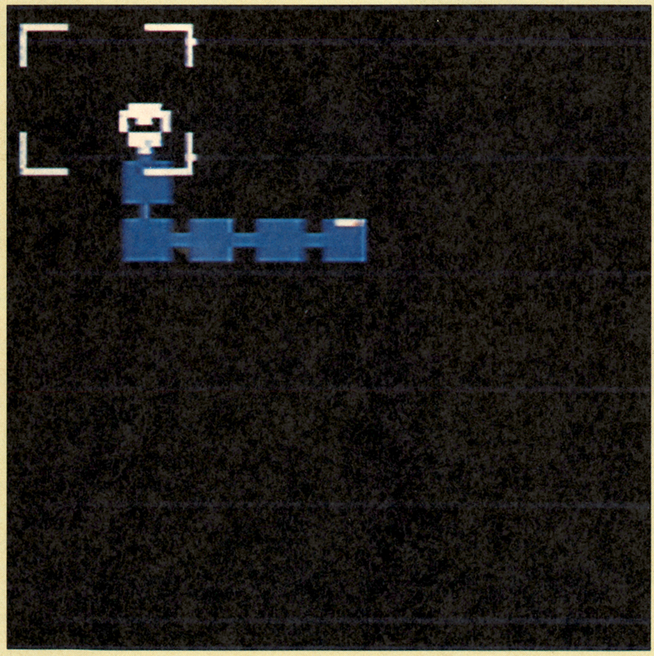
↑ペンダントを長老サハスラーラに見せると、ペガサスの靴をもらうことができる。これを身につけると、Aボタンでダッシュができるようになるんだ。移動が速いよ

敵が手強いうえにマップも複雑になった

2層しかないからといってナメてはいけない。敵は強いし、トラップは多いし、で、かなり苦労させられるはず。2Fに行く前に1Fで弓を手に入れておくのがいいだろう。また、床のスイッチを見落としたりしないように注意しておく必要がある。矢は大切に！



←東の神殿――1F
この神殿のメインとなるのが1F。トラップの基本的なパターンをここで修得するのがいいだろう。立体交差も用意されているぞ



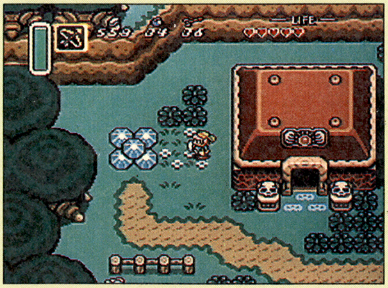
←東の神殿――2F
ひとつ目の赤いモンスター相手に矢を射つ練習をしておくのがいいだろう。ボスキャラにも矢はかなり有効だ

§6 砂漠の神殿まで

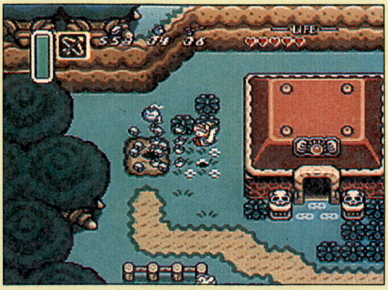
「ペガサスのくつ」でいろいろと楽しもう！

3つ目の紋章を手に入れるために砂漠の神殿へと急ぐのもいいけれど、せっかく長老サハスラーラから「ペガサスのくつ」をもらったのだから、これを使っていろいろと楽しんでみるのをおススメしたいなあ。

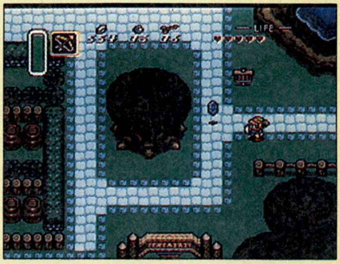
たとえば、ダッシュ中に障害物にぶつかってみる。ちょっとカッコ悪いけれど、これも立派なテクニックなのだ。この「体当たり」を使わないとクリアできないほどだよ。



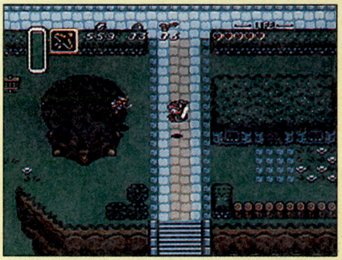
↑走ることができるようになったら、様々なものに体当りしてみよう。たとえば、ここの岩。ダッシュで主人公をこの岩に体当りさせると…いったい何がおこるかな



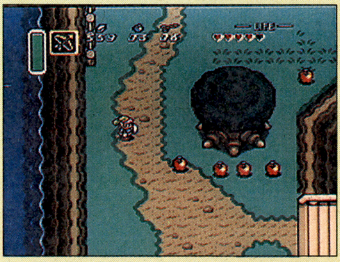
↑なんと岩からバクダンが出現したぞ。このように、一見すると普通の障害物も体当りすることによっていろいろなことがおこるんだ。国中の障害物を調べてみよう



→村の右下にある木。普通はハチなんだけどルピーにすることもできる



←この木からはフェアリーが出現。体力がないときに役立つ木だね



→ハイラル城の左にある木はリンゴ。取れば当然、体力回復だぞ

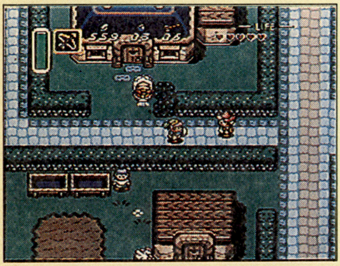
体当たりで得られるメリットは、とりあえず写真を見て理解してほしい。小さな岩が5つ積み重なった、通称「体当たり岩」はぶつかることで破壊可能。これによって進路が開けるばかりか、ある場所ではアイテムが出現する。木も同様。体当たりしても壊れはしないが、ある木はアイテムを落としてくれるのだ。これを覚えておくと、冒険がスムースに進行するはず。バンバンぶつかろう！

こいつはスクープだ！足速の人の秘密を公開

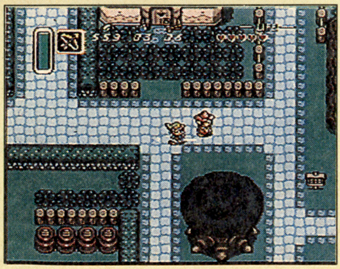
カカリコ村で情報収集をきちんとやった人ならば、近づくと後退り、やがて猛スピードで逃げてしまう村人を覚えているばず。このキャラが「足速の人」なのだ。

そこに隠された秘密とは、ダッシュをうまく使って追いかければ会話ができるというもの。それだけなら大したことはない？　まあ、確かにその通り。しかし、それだけではないからこそスクープなのだ。

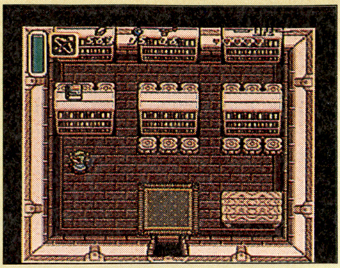
カカリコ村には、体当たりすると物を出す木が２本——１本はハチ、もう１本はルピーだ——があった。が、足速の人と会話すると、それが変化するのである。ハチはルピーに、ルピーは妖精——コレだ。妖精は体力回復に役立つし、ルピーもうれしいね。画面を切り換えれば何度でも出現するので、ルピーを貯めたい時には、かなり効率がいいはず。いやー、コイツはすごい秘密だよね。



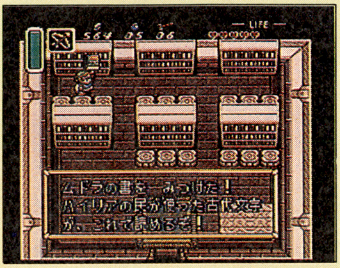
←カカリコ村にいる足速な人。こっちが近づくとどこかへ逃げてしまうんだ



→逃げ出したら走って追いかけてみよう。ここまで追ってくれば話せるよ



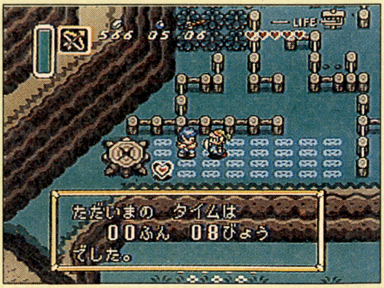
→カカリコ村の南には無人の家が。本棚の上には本があるけど手が届かない



←本を棚の上から落したぞ。本棚をほんの少し揺らしてやればいいのだ

カカリコ村の周辺には、ダッシュを使うべき場所がたくさんある。村の南にある「書の家」もそう。ここには「ムドラの書」が置かれているが、高い本棚の上なので手が届かない。そう、ここでも体当たりだっ！

「書の家」の南西にある迷路も、そうだ。ダッシュを使えれば楽勝でゴールまで15秒を切れるはず。賞品のハートのかけらは、いただきっ！　もっとも、やり方次第ではダッシュなしでも８秒でゴールインできるのだけど…。

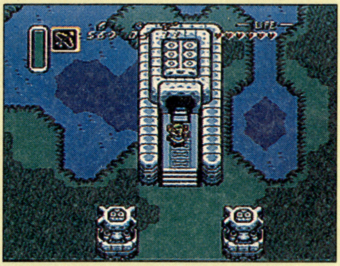


↑村の南にある迷路。ここでは15秒以内にゴールに辿りつければ、ハートのかけらを賞品としてくれる。写真では８秒だけど、もっと縮めることができるかもしれない

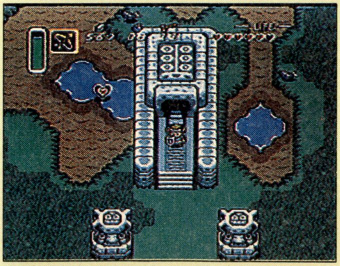
ハートのかけらを集め体力の上限を増やそう

ここまでで「ハートのかけら」の位置を3つ紹介した。早く4つ目を見つけて体力の上限を上げたいと思っている人もいるだろう。お待たせしました。4つ目だけではなく、5つ目まで公開してしまおう。

まずは「草原のほこら」から。ここは中に入っても宝箱が1つと敵が1匹、それにスイッチらしきものが2つあるだけで、あとは他に何もない。一体、このほこらのどこに「ハートのかけら」が隠れているのだろう。

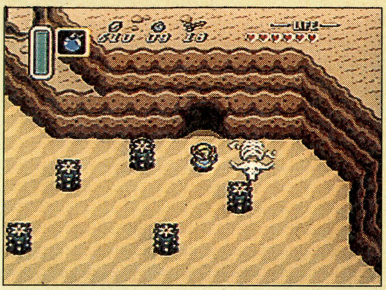


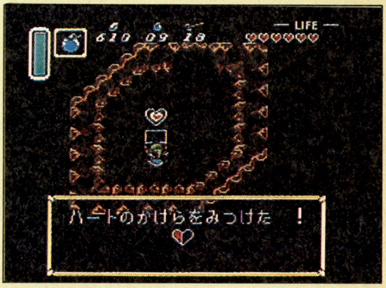
➡草原にあるほこら。ほこらの中には二つのスイッチがある。いったい何だ



⬅ほこらの周りの水がなくなりハートのかけらが出現。意外な所にあるね

この先を読む前に、とりあえずいろいろと試してみてほしい。ほら、簡単に見つかったでしょ。そう、答はスイッチにあったのだ。2つあるスイッチの1つが水門を開くものになっていて（ちなみに、もう1つは罠だ）、これを引っぱると草原のほこらの周りにあった池から水がなくなり、沈んでいた「ハートのかけら」が取れるわけだね。これで見事、かけらが4つ集まった。よかった、よかった。





⬆広大な砂漠にある砂漠のほこらにも、ハートのかけらが隠されている。どうすればいいのかは秘密。ほこらの中を注意深く調べてみれば、きっと見つけられるはずだ

さてさて、それではもう1つの「ハートのかけら」について。これは、これから向かう砂漠の神殿への途中で手に入れられる。このページの右上の写真が「ハートのかけら」の隠されている「砂漠のほこら」の入口だ。ここが見つからない、なんて人はいないと思うけど、とりあえず位置を書いておこう。砂漠の右上の方だ。

だけど、ここも草原のほこらと同じで、頭を使わないと取れないよ。え、ここにはスイッチがないって？　そう、このほこらには、ある人物がいるだけ。しかも、この人は「ハートのかけら」に、まったく関係がないのだ。すると…。こういう時は、大きく目を開いて部屋の隅から隅までを観察するしかない。ほら、怪しい場所が見つかったね。ここにアレを仕掛ければいいんだ。

アイスロッドを取ろう コイツは便利な武器だ

ハイリア湖の東の洞窟に何かがある。

――ここまでプレイしてきたキミは、こんなセリフを耳にしたことがあるはずだ。

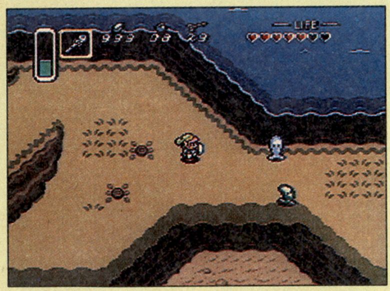
この「何か」とは、マジックアイテムのひとつである「アイスロッド」のこと。魔法の力を消費してしまうものの、ロッドの先から発射するビームを命中させれば、敵は凍りつき、二度と動けなくなる。しかも、凍った敵はどんなに時間が経とうが溶けないからうれしい。これは手に入れるしかないね。

ただ、この「アイスロッド」は入手しなくてもいいアイテムだから、見つけにくいのだ。画面をよく見て探そうね。

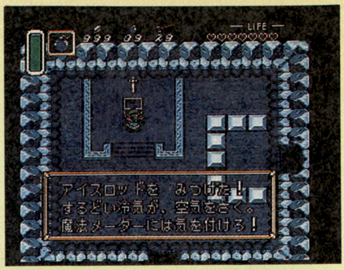
まずは、Xボタンを押してハイラルのマップを見てみる。全体マップよりも部分マップの方が細かいチェックができる。この部分マップは✚ボタンで見る場所を自由に動かせる。マップの右下にあるハイリア湖のさらに右をチェックしまくる。

すると――いかにも怪しい洞窟の入口らしきものが発見できたはずだ。ダッシュを使って、そこに急ごう。

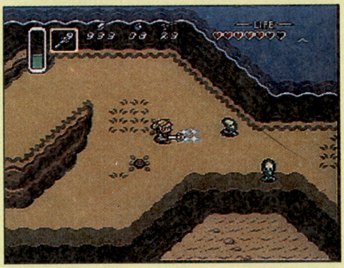
はい、到着。ところが、その洞窟に入ってもアイスロッドは手に入らない。あれれ？



↑アイスロッドから発射された魔法が敵に命中すると、その敵は凍ってしまい、身動きがとれなくなってしまうのだ。凍った敵は溶けることはなく、剣でも切れるよ



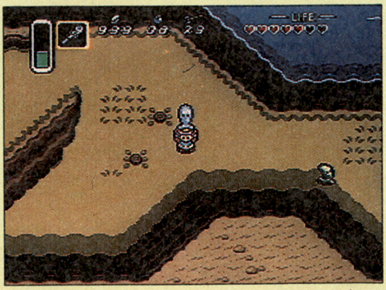
➡ハイリア湖の東のある場所には、アイスロッドが隠されているのだよ



⬅アイテムにアイスロッドを選択したら、敵にむかって使ってみよう

こんなはずじゃないのに…。で、いろいろと調べてみることにする。この洞窟のすぐ近くで怪しいと思われる場所は2つ。その2つとも秘密があるのだ。

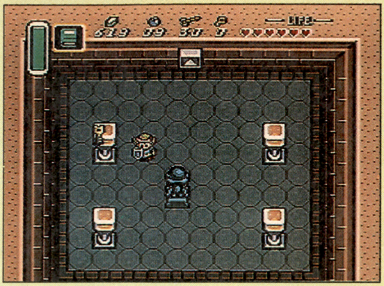
アイスロッドを手に入れたら、早速使ってみよう。ブーメランもそうだったように、これで動きを封じてしまうと、今まで倒せなかった敵までやっつけられるようになる。たとえば、ハイリア湖の南にいるスライムを縦に伸ばしたようなヤツとか。試してみよう！



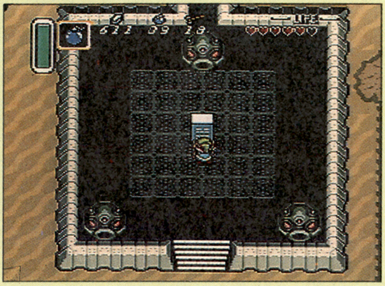
↑剣で切れるだけでなく、それを主人公は持ち上げることができる。敵にむかって投げつければ武器としても使えるのだ。周りに投げる物がないときに利用するといい

いよいよ砂漠の神殿へ 多彩な罠がキミを待つ

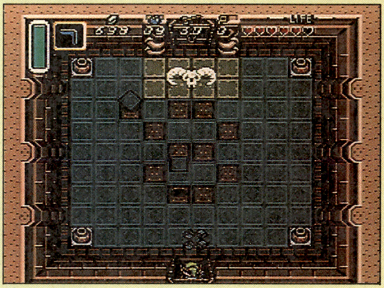
アイスロッドを手に入れたら砂漠の神殿へと向かう。ところが、入口には虫の頭みたいな石像があって中に入れない。ここまで書いてきたことをキミがすべてやっているのなら何の問題もないはず。そう、アレを使えばいいんだ。これで中へと進めるね。



↑灯ろうの上にあるカギは、体当りによって下へ落してしまおう。このカギを入手しないことには、迷宮の奥へ進むことなんてできないのだから。ちょっと敵の攻撃がキツイかもしれないけど、がんばって入手しよう



↑ここが砂漠の神殿の入口だ。東の神殿とは入口からして雰囲気が全々、違うよね。入口への階段は石像によって登れないようになっている。どうしたら入れるのかな



↑初登場のトラップ。床がはがれて、次々と襲ってくる。まるで殺人魚フライングキラーみたいなヤツラだ。一度に大量で襲ってくることはないので、落ちついて剣を振れば、けっして苦戦することはないだろう。叩き落せ

砂漠の神殿の内部は様々なトラップが用意されている。中でもレーザーのような光線を撃ってくる砲台（？）はイヤな存在だ。コイツは砲台の向いていない方向にいれば無害なので、死角にまわりこむようにしてかわそう。

神殿のまわり方としては右からが良さそう。ザコが山ほど出てくるが、ブーメランを併用しながら闘えば、それほど苦戦しないと思われる。

「パワーグラブ」を入手したら一番左の出口から外に出よう。

ボスとの対戦は、もう少し先だ。



↑アイテム・パワーグラブを手に入れた！　これで重い石や岩も、楽々と持ち上げることができるぞ。また一歩、世界が広がったようで楽しくなっちゃうよね

いきなりボスに挑まずハートのかけらを入手

砂漠の神殿から一度外に出る。そう、ボスはここではなく別の場所にいるのだ。

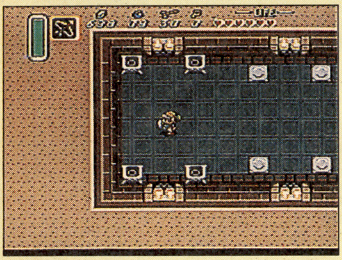
しかし、すぐにそこへ急ぐようなことはしない方がいい。先にするべきことがあるのだからね。それはハートのかけらの入手。

砂漠の神殿の一番左の出口から出たら、左の壁にそって、どんどん南（下のことね）に歩いてゆこう。そうすると…ほら、あったでしょ？　ボスと闘うのは、このあとでも遅くないわけだ。

ボスがいるのは、神殿への入口のちょうど裏側。岩に囲まれた洞窟があるね。パワーグ



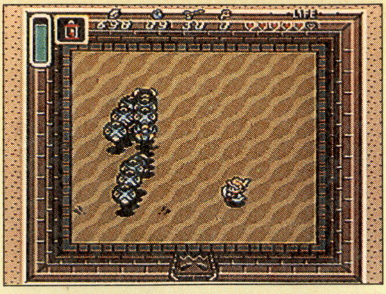
→砂漠の神殿の左下から外へ出るとハートのかけらが落ちているぞ

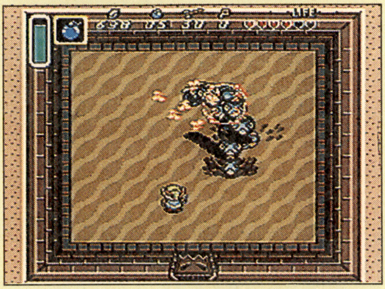


←何か意味ありげに設置されている四つの灯ろう。こういうときには…

ラブを入手しているわけだから、岩があっても平気。持ち上げて投げちゃえ！

中へと入る。ここは、それほど難しくない。ただし、ボスのいる部屋に入るには、ちょっとした謎を解かなければダメ。上の写真を見てほしい。４つの灯ろうがあるよね。ただ、





↑いも虫のような３匹の怪物が、この神殿のボス。砂の中に潜ったり、外へ出てきたりを繰り返す。当然、砂の中にいるときはダメージを与えることはできないぞ

何となくワザとらしい点に気がつく。そう、これがボスの部屋の扉を出現させるためのものなのだ。ここは、あのアイテムを使って…。

で、ボスとの戦闘。出現するのはイモ虫のようなヤツが３匹。穴の前に行って出現と同時に斬ってやろう。残り１匹になったら正面ではなく左右のどちらかに半キャラずれろ！



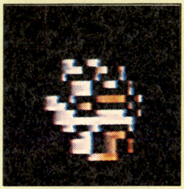
↑２つ目のペンダントも見事に入手！　これで残るペンダントはヘラの塔にある１つだけだ。だからといって、油断してはダメ。しっかりと気をひきしめていこう

§7 ヘラの塔まで

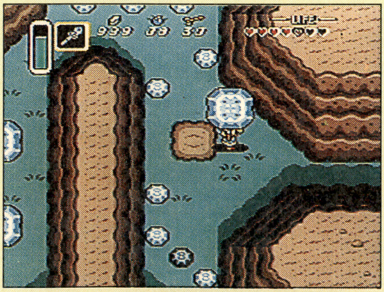
パワーグラブを使っていろいろなことを試せ

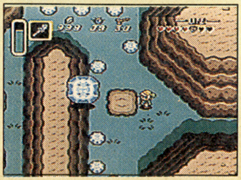
砂漠の神殿をクリアしたことで2つ目のペンダントを手に入れた。さあ、残るはあと1つだ。がんばろうっ！

——と思ったけれど、例によってそれよりも先にやっておきたいことがあるのだ。

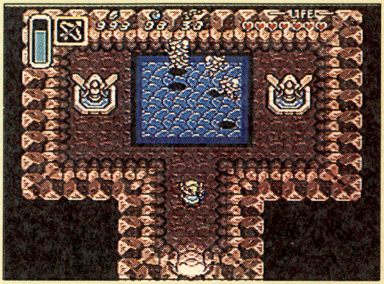


砂漠の神殿で入手したパワーグローブ。これがあると「かつぐ」のレベルが2になり、岩をも持てるようになった。つまり、行動範囲が広がったわけだ。今まで行けなかったところへも行けるようになったし、何か良いことが起こるような気がしてくるよね。とにかく、いろいろなところを歩きまわって、岩を持ち上げまくってみるのがいい。





↑→パワーグラブがあれば、こんな大きい岩も持ち上げて、投げてしまうことができるんだ。ついつい敵にぶつけてみたくなっちゃうんだよね。それそれ！

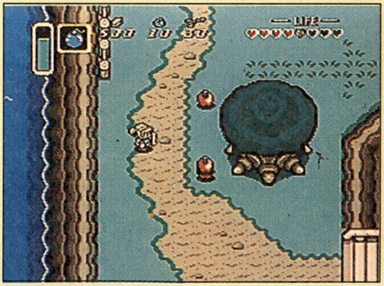


↑フェアリーがこんなに大勢いるぞ、パワーグラブによって今まで持ち上げられなかった物を持ち上げてみると、こんな発見をすることもあるんだよ。調べてみようね

すると、中には「秘密の階段」が出現したりするのだよ。

場所がどこなのかは秘密だけど、写真のように妖精がウジャウジャいるところだってあるぞ。妖精は取れば主人公の体力が回復するし、虫取りアミを使ってビンの中に入れておくことだって可能。ビンに入れた妖精は主人公の体力がゼロになると自動的に出現してハートを7個分だけ回復してくれるよ。

岩を持ち上げる旅の途中で、1本だけ離れている木を見つけたら体当たりしてみよう。運がよければ何かが手に入るのだ。



↑山への入口の近くにはリンゴの木がある。リンゴは取るとハート1個分のライフが回復する。山へ入る前に、ここで体力を回復させておくといい。体当りで出現する

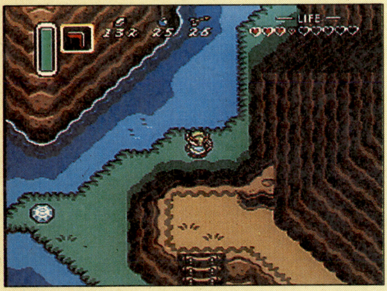
今度はゾーラの巣へと行ってみることにする

カカリコ村で聞いた情報を覚えているだろうか。村人のひとりが「ゾーラの巣には××××しいものがある」というようなことを言っていたよね。今度は、それを取りにゆこう。

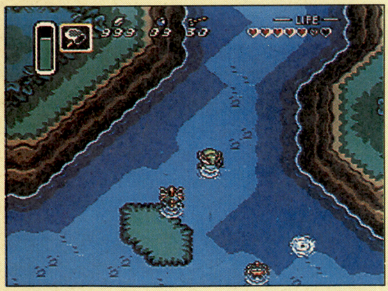
ただし、主人公はまだ「泳ぐ」ことができない。このために浅瀬を歩いてゆかなくてはならないのである。正しいルートを進む必要があるわけだ。

ゾーラの巣は、一体どこにあるのだろう？

それを知る一番早い方法は、マニュアルの2～3ページに載っているマップを見ることだ。今、マニュアルが手元になかったり、それを見るのが面倒くさいという人もいるかな。



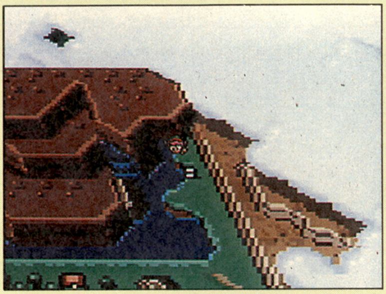
↑魔女の魔法屋から、さらに北へ行くと川にぶつかる。浅瀬が道のようになっているので、そこを歩いていけば、先へと進むことができるのだ。深い所に落ちないように



↑浅瀬を先へと進んで行くと、道が2つに分かれているはず。ここでは、上へと歩を進めよう。一見、道に迷ってしまいそうだけれど、実はそれほど難しくはない



↑浅瀬が3つに分かれたら、一番下をとおっていこう。上の2つの道は迷わせるためのわな。気にせずに進んでいこう。いったいこの先には何があるのかな？わくわく



↑ここがゾーラの巣。マップ画面で見ると、本当に奥深くまで来たことがわかるね。川の深いところから出現する敵に、苦戦しながらここまで来た人もいることだろう

それなら、ちょうどこの上にある写真を見ておくれ。ハイラルの右上の隅こそがゾーラの巣なのである。さあ、出発！

川へと降りるべき場所は左上の写真のところ。東の神殿の北（上）にある魔法屋を過ぎて道なりに進んでゆくと、ここに出るはず。

泳げないとは、すなわち水の青い部分には入れないということ。入ってもダメージを受けて戻されてしまう。水色の部分を歩くようにするべきだ。

水色の部分は2回分岐する。どちらを進んだらいいのかは写真を見てね。

途中に出てくるモンスターは倒すと爆弾が手に入る。けれど、今はまだ闘わない方がいいと思う。とにかく、ゾーラの巣へと急ごう。それにしても、×××しいものって何だろう。

滝つぼからゾーラ出現 水かきを手に入れた！

水色の部分をひたすら進んでゆくと——あれれ、行き止まりかな？　そう思った瞬間に滝つぼからゾーラが出現した。ああ、ビックリしたなあ。驚かせないでよ。

で、×××しいものをもらおうとしたら…。げっ、ルピー（お金のことね）が必要なの？

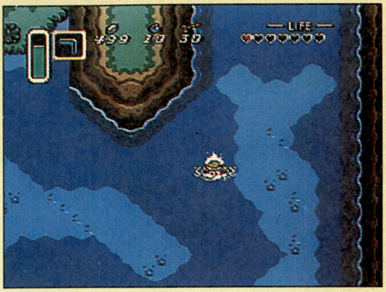
なんと、ゾーラは「水かき」を500ルピーで買わないか、と言っているのだ。ちょっと高いけれど、この「水かき」があれば「泳ぐ」ことが可能になり、行動範囲も広がるし…。よし、買った！　すると、ゾーラはオマケとしてあることを許可してくれる。水のうず巻きに入ると、いろいろなところへワープできるようになったのだ。やったね。

さてさて、これで「水かき」入手のイベントは終わり。3つ目のペンダントを取るためにヘラの塔へ…と思ったけど、せっかく泳げるようになったのだから、それを活用してみたいよね。それでは、まずこの近くにあるハートのかけらを取りに行ってみよう。

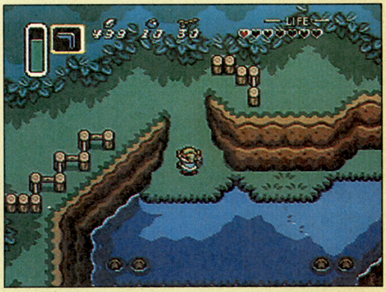




↑→川の最深部で出現するゾーラ。彼はあるアイテムを売ってくれるんだ。そのアイテムとは、水かき。これで川を泳ぐことができるようになるんだ。やったね



↑ゾーラから水かきを買入したら、さっそく深いところを泳いでみよう。泳いでいるときは、武器やアイテムは使えなくなり、動きに慣性がつくから操作しづらい



↑ゾーラの場所から、ちょっと離れたところから陸地へ上がることができる。もちろん泳げなくては来ることはできない。もしかしてこの奥には、あのアイテムが…



↑やっぱりあったぞ、ハートのかけらだ。ゾーラのもとへ行く道中に川の中から見かけた人も多いことだろう。視界に入ると、どうしても取りに行きたくなるものね

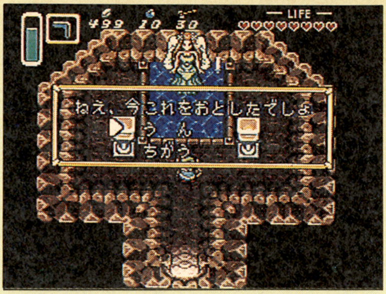
ルートは簡単。ゾーラの巣のすぐ南（下）にある滝を落ちて、そのまま進むだけ。すると、左側の陸に上がれる場所が見つかるはずだよ。ハートのかけらは、ここにもあるのだ。さあさあ、川に戻って先へ進もう。

泳げるようになったらこんなにイベントが…

ハートのかけらが手に入ったからといって「泳ぐ」の関係したイベントが終わったなんて考えてはいけないよ。水かきを入手したことによるメリットは、まだまだあるのだからね。それをこれから紹介していこう。

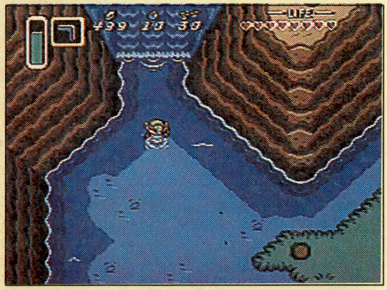
まず「願いの滝」。ここへ行くのは簡単。先にゾーラの巣へ行く時に川へと入った場所があるよね。そのすぐ左にある滝こそが「願いの滝」なのだ。なーんだ簡単。

滝へ、えい！と体当たりすれば中へ入ることができる。そして進んでゆくと…そこには泉のようなものがあった。どうやら、何かを投げこめるようになっているらしい。とりあえず手当たり次第に投げこんでみよう。きっといいことがあるよ。

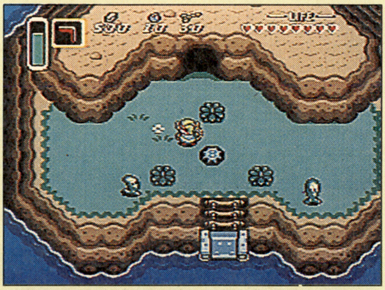


↑物を投げると、泉の中から女神が姿を現わすぞ。まるで、どこかのお話しみたいだね。投げたアイテムは女神が返してくれるので、気にせずどんどん投げてごらん

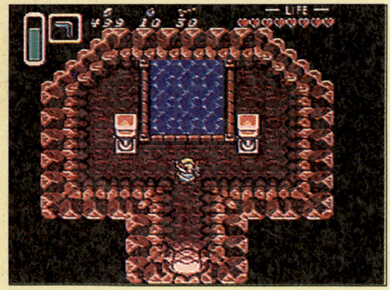
願いの滝で楽しんだあとは、ハイリア湖の中心部にある「幸せの泉」に足を運んでみようか。うず巻を使ってワープすると楽だよ。



↑ゾーラの巣とは反対の方向には、願いの滝がある。とはいっても、どうということはない普通の滝にしか見えないけどなあ。どんな秘密が隠されているのかな



↑願いの滝以外にも、おもしろい泉がある。この幸せの泉がそれ。ハイリア湖の中にある島に、その入口がある。泳げるようになったならば、ぜひとも行ってみたい



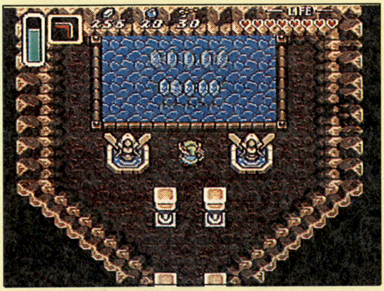
↑滝の中には、泉があった。よし、ためしに何か物を投げ込んでみるか。何か、いいことがあるといいなあ。ここではアイテム以外に、剣や盾も投げることができる



↑泉のみかけは、願いの滝やその他の泉とまったく変わるところはない。ごくごく普通の泉だ。はたして幸せの泉には、どんな謎があるんだろう。どきどきするなあ

たくさん爆弾や矢を持てるようになりたい

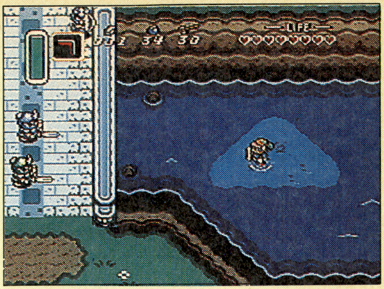
さて、ここは「幸せの泉」。左ページの右下の2点を見ればわかるように、ここではルピーを投げこむことができるんだ。そうすると女神さまが現われて、「あなたの落としたルピーは…」って、そういうわけではない。この泉は、主人公の持てる爆弾や矢の数を増やしてくれる、とってもありがたい場所なのである。ただし、ルピーを投げこむことからも、かなりお金がかかってしまう。1回、爆弾か矢の数を増やすのに必要なルピーは100。人によっては、かなりの金額だよね。だから、一度にそれぞれの数を最高値にするなんてムリな話。ルピーを貯めて、また来よう！



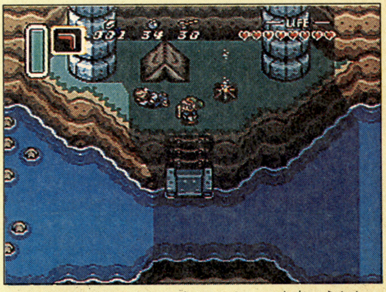
↑幸せの泉に投げ込むのは、アイテムではなくルピー。ちょっともったいない気もするけれど、何事も経験だ。思いっきり投げ込んでみよう。すると、いいことが…



↑投げ込んだルピーが100になると、泉に女神が出現する。そして、矢かバクダンのどちらかの最大値を増してくれる。どちらのアイテムも重要なものだけにうれしい



↑ハイリア湖の北にある橋。どうもこの下になにかがあるような気がしてならないよね。ハイリア湖から川を逆登って、調べてみよう。すぐに来られるはずだ



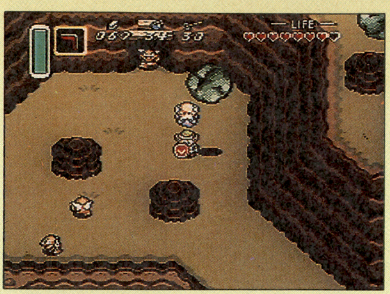
↑橋の下に来ると、画面が切りかわる。本当にうれしい瞬間だ。橋の下には、男の人が1人いた。何か重要な情報やアイテムをくれるかもしれない。わくわくするね



↑ビンを手に入れた。これで3つ目。ここまでゲームを進めてきた人は、ビンがどれほど重要なアイテムかを身にしみて実感しているはず。これで冒険が楽になる

「泳ぐ」に関したイベントをもう1つ。今度のは「ビン」をもらえるヤツだ。やり方は簡単。ハイリア湖を北上し、川なりに進むだけ。そうすると橋にぶつかる。この橋の下でビンがもらえるよ。これで3つ目だね。うひひ。

3つ目のペンダントはヘラの塔にあるらしい



ハイリアの北から北東に連なるヘブラ山の頂上にヘラの塔はそびえている。ここに最後のペンダントが隠されているのだ。

山への入口は、ヘブラ山の一番西（左）側だ。ここにある巨大な岩をヒョイと持ち上げれば道が開ける。山へと出るまでは暗い洞窟になっていて、カンテラ程度の灯りでは周囲を見まわすことなど不可能。だけど安心してほしい。洞窟はかなり単純な構造になっているし、出てくる敵もコウモリだけだからね。それに、少し進むと道案内をしてくれるおじいさんが現れるし…。

このおじいさんは、洞窟を進むたびに、まるで独り言のようにいろいろと話してくれる。まあ、この辺のくわしいことはゲームで遊んでみておくれ。ただのおじいさんじゃないことがわかるはずだからさ。

おじいさんを家の前まで連れていってあげると、何と「マジカルミラー」がもらえるのだ。やっぱり、このおじいさん、ただ者じゃないね。「マジカルミラー」とは、闇の世界から光の世界（今、キミのいるハイラルのことだよ）に戻ってくるためのアイテム。この先、かなり活躍してくれるのである。また、ダンジョンの中で使うと入口まで戻ってこられるという使い方もできるよ。



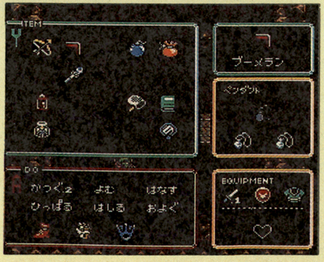
↑さて、準備が整ったらいよいよ山への登山を開始しよう。山の内部では、視界が広くないので、それだけに敵の攻撃を受けやすくなる。無理はしないように



↑山の中で、おじいさんと出会う。このおじいさん、自分の家まで連れていってほしいんだって。勇者を目指しているのだから、ことわるわけにもいかないよね



←おじいさんを家まで連れていくと不思議なミラーをくれる。また一つアイテムが増えたぞ。うれしいな

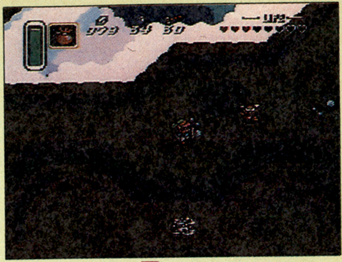


→ここに来るまでには、少なくともこれぐらいのアイテムはほしいところ。ビンはもちろん三つだよ

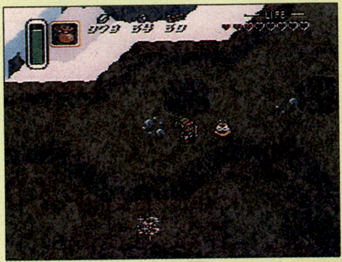
ヘブラ山は危険な場所 ウロウロしてはダメ！

おじいさんと別れたら、とりあえず付近を探索してみよう。ただし、頭上からは岩がゴロゴロと転がってくるし、剣で叩くと岩のように堅くなってしまう敵がいるし、で苦労させられる。この敵の名は「岩虫くん」。狭いところで、つい剣を振ってしまうと岩になり、先へと進めなくなって…なんてことになる。そこで対処法をひとつ伝授しよう。ズバリ、「魔法の粉」を使うのだ。ただし、剣で斬る前に、だよ。そうすると岩虫くんを別のモンスターに変えることができるんだ。これなら剣でやっつけられるね。ただ、相手の動きはかなり速いので、なるべくなら逃げた方がいいと思うよ。

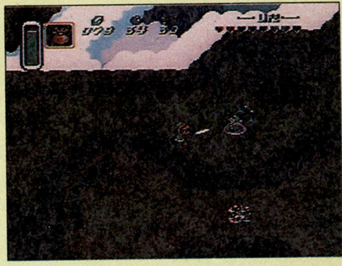
岩虫くんに苦戦しながらも探索すると、おじいさんの家（？）のすぐ右上に洞窟を発見するだろう。ただ、中に入っても、あまりいいことはない。と言うのも、ここはおじいさんの家とつながっているだけの存在だから。おじいさんに話しかけると体力を回復してもらえるので、それを望む以外では入る必要がない。この洞窟の入口を左へと進んでゆくと、ハシゴと洞窟があった。洞窟の方は地上へと戻るためのものなので今はムシ。ハシゴをズンズン上がってゆこう。ここまで来れば、もう上から岩が降ってくることはない。安心。



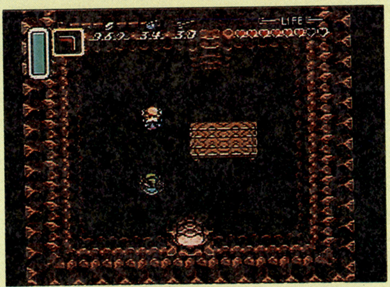
→山のいたるところで出現する岩虫くん。剣では倒すことは不可能だ



←そこで、あそこで手に入れた魔法の粉を岩虫くんにかけてやると…



→変身した岩虫くんは剣でやっつけることができる。めんどくさいね



↑おじいさんの家の奥にはダンジョンがある。まず、ここから探索をはじめるのもいいだろう。また、おじいさんは主人公の体力を回復してくれる。細めに回復しよう

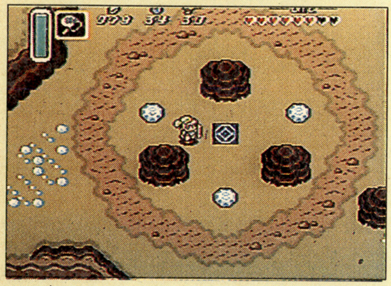


↑おじいさんの家の中をとおってくると、山のこの位置に出ることになる。家からここまでは、普通に歩いたほうが早いので、普段はとおる必要はない洞穴だ

闇の世界へとワープ！ 鏡を使って謎を解こう

ハシゴをのぼってから右へと進む。すると、洞窟の入口があるではないか。早速、中へと入ってみる。だけど、これといった利点はないのだ。そればかりではなく、取れないハートのかけらが見えて…。うーん、くやしいよ。では、これを取る方法を。この洞窟の前から飛び降りればいいのだ。すると、崖の途中に受け皿のようなテラスがあって、いい場所から落ちれば、ここに乗れるという寸法。テラスは２つあって、左は妖精、右はハートのかけらが手に入る。お好きな方を、どうぞ。

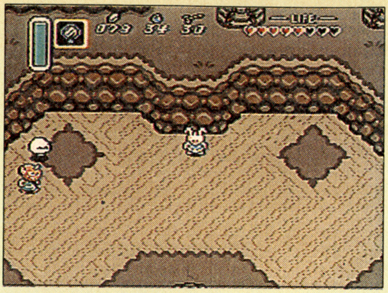
あ、そうそう。ここには、もうひとつハートのかけらがあるね。洞窟の上だよ。こちら



↑ヘブラ山を右へと進んでゆくと、ワープゾーンが見つかった。ここの上に乗ると、闇の世界へとワープすることができるのだ。ここは、こうしないと先へ進めないよ



↑岩場の上にハートのかけらがある。洞窟の中に入ってもダメだし、上れそうな場所はないし…。右のワープゾーンは、そのためのものなのだ。これも謎のひとつだね



↑妙な形の地面。見るからに怪しいと感じるよね。ここの謎を解くには、この上でアイテムの「マジカルミラー」を使えばいいのだ。そうすると光の世界へと戻れて…



↑やった！ これでハートのかけらが取れるようになったね。しかも、よく見れば、これってディスク版「ゼルダの伝説」に登場した「メガネ岩」じゃないか。感動っ

を取るには、ちょっと頭を使う。まずは洞窟の右へと進んでみよう。

すると、マニュアルの35ページにある写真と同じ魔法陣が見つかるはず。この魔法陣はいわゆるワープゾーン。表（光の世界）から裏（闇の世界）へとワープするためのものなのだ。先に手に入れた「マジカルミラー」という鏡とは逆の役割をするわけね。これ以上進むことはできないため、とりあえずワープしてみることにしよう。

びゅびゅびゅびゅびゅぅぅぅ（ワープする音）。

はい、闇の世界です。Ｘボタンを押して全体マップを見てみよう。光の世界と似ているようで、しかし細部がかなり違うね。ま、それはいいとして、まずはハートのかけら。左へ進むと地面に変な模様が…。これは…!?

ついにヘラの塔へ到着
凝った罠がキミを待つ

ハートのかけらの置かれていたところへは、マジカルミラーを使って来られるようになった。と、よく見てみれば、これってメガネ岩ではないですかっ！　ディスク版『ゼルダ』をプレイしている人には懐しい限り。

さて、そのメガネ岩を北（上）の方向に降りてから東（右）へ行く。そこには巨大な塔が建っていた。そう、これこそが最後のペンダントの隠されているはずの「ヘラの塔」なのだ。入る前から緊張しちゃうね。

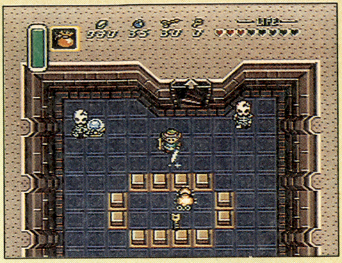
ヘラの塔の中部は、これまでのダンジョン以上にトラップが凝っている。普通だと、行き詰まっててもその階で何かをすれば道は開けたよね。だけど、ここでは複数の階にまたがった罠があったりするのだ。すっごい難しいものではないのだが、ちょっとややこしい。ま、すぐに慣れるけどね。

トラップのメインは2つ。赤もしくは青の水晶球が埋めこまれた「クリスタルスイッチ」と、床に☆マークの描かれた「スタースイッチ」である。どちらもダンジョン内のすべての階に機能するのだ。あれれ、進めないぞ。そう思ったら、このクリスタルスイッチかスタースイッチに関係しているはず。

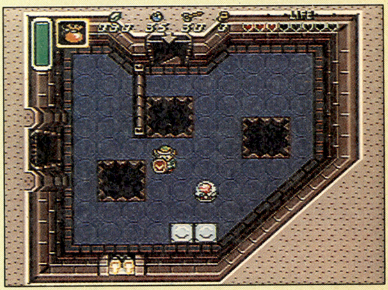
出現するモンスターも、イヤなヤツが増えている。たとえば、火を吐くヤツ。この火はすぐに消えないので、かなりイライラさせられるだろう。ムカムカ。

それから、クリスタルスイッチに似たモンスター。耐久力がある上に、しつこく主人公を追ってくる。倒すよりも剣で殴り飛ばし、落とし穴から落としてやるのが効果的かな。うーむ。

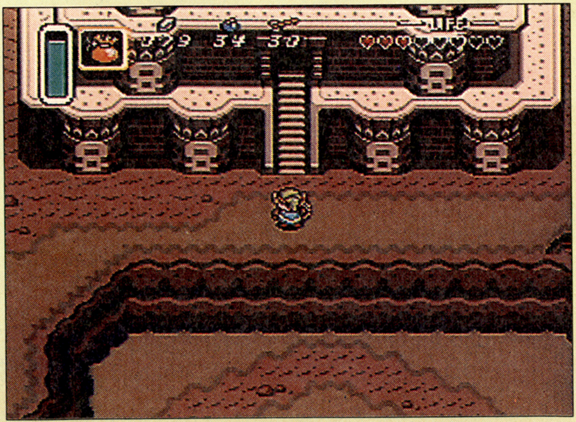
2つのトラップに関しては、次のページでくわしく解説していくよ。



➡ヘラの塔は、それぞれの階は狭いけれど、トラップがたくさんあるよ



⬆敵は倒すよりも剣で弾いて穴から落としてしまった方が楽。常に有利な位置をキープしながら闘おうね



⬆メガネ岩を降りて右へ進むと、ようやく目的地であるヘラの塔に到着したぞ

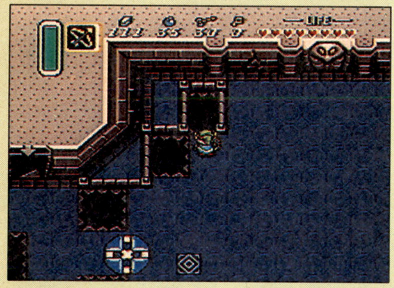
2種類のスイッチがクリアのカギを握る！

ここでは、塔の構造を支配している2種類のスイッチについて触れよう。

まず、右の4点の写真を見てほしい。上の2つがクリスタルスイッチ、下の2つがスタースイッチの機能だ。

クリスタルスイッチは剣や飛び道具で攻撃すると作動し、赤→青→赤…というように交互に色が変わる。クリスタルの色が赤のときはオレンジ色の床が、青のときは青の床が引っこむのである。これはダンジョン内のすべての階に影響を与えるので、どの階にスイッチがあるのかを把握しておかないとダメ。

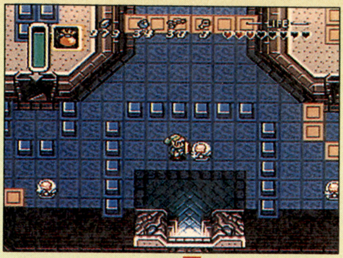
つぎにスタースイッチ。こちらは踏むと落



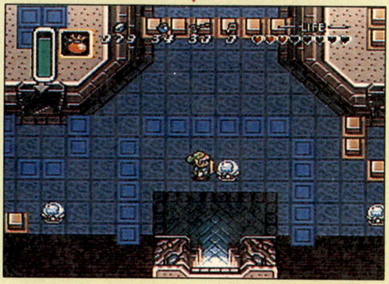
↑1階にあった大きな壺って、いかにも怪しかったよね。だけど、入る方法はわからなかった。それを公開してしまおう。5階のこの位置から下へ落ちればいいのだっ！

とし穴の位置が変化するタイプのもの。必ず2つが対になっているので、もう一方を踏めば元に戻すことが可能。クリスタルスイッチと併用された階もあり、プレイヤーを悩ませてくれるのだ。

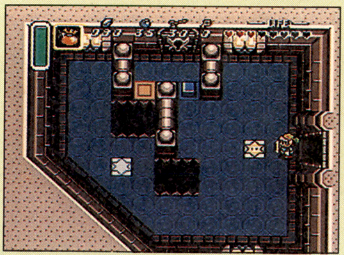
この塔は、敵モンスターも強くなっており、思わぬところでダメージを受けてしまうこともあるかもしれない。そんなときは、上の写真にある落とし穴から下へ落ちてみよう。そこには、何と大きな壺があり、中には妖精がいるではないか。これで回復しよう。



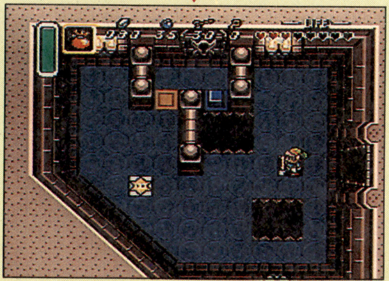
←ヘラの塔の2大トラップのひとつが、この「クリスタルスイッチ」だ



↑攻撃を加えると反応し、赤なら青、青なら赤へと変化する。それに伴って床のブロックが浮き上がったり沈んだりするのである。よく考えて切り換えるようにしよう



←もうひとつのトラップが「スタースイッチ」である。これを踏むと…



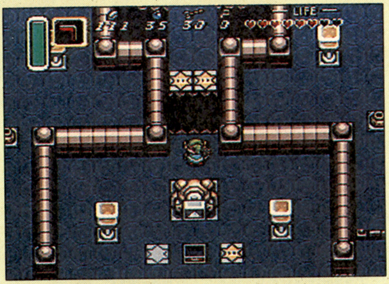
↑この「スタースイッチ」を踏むと、落とし穴の位置ががらりと変わる。これを利用しないと通れない場所もあったりする。やはり、よく考えてから作動させること

ボスとの戦闘の前にムーンパールを取ろう

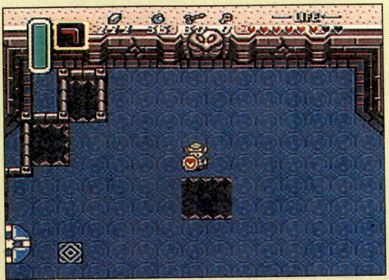
トラップの性質さえ理解してしまえば、ボスキャラとの戦闘はすぐだ。しかし、その前に「ムーンパール」というアイテムを取っておいた方がいいだろう。これを取る方法は、とっても簡単。下の2点の写真のように、ある落とし穴から落ちるだけでいいのだ。ただし、そのための状況を作らなくてはいけない。つまり、スタースイッチを操作しておくということ。くわしくは書かないけれど、まぁ写真をよく見ればわかってもらえるはず。

見事「ムーンパール」を入手したならば、いよいよボスキャラとの戦闘。コイツは、なかなかやっかいな敵だ。闘うフィールドは狭く、しかも柵がないために体当たりでもされようものなら下の階へと落とされてしまうのである。再び6階に戻ってきてもボスの体力は回復しているし…。

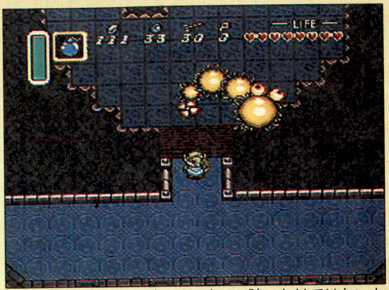
コツとしては、回転斬りではなく、弱点の尾に直接斬りつけることかな。耐久力が低いのが救いね。倒せればペンダント入手だ！



↑ムーンパールを取るには、ちょっと頭を使わなくてはならない。ただし、その手順は非常に簡単。まずは、4階の大きな宝箱の前の床をこの状態にしておいてから…



↑5階へと上がり、この場所から下へと落ちるだけ。落とし穴の位置がここではなかったら回転火柱の近くにあるスタースイッチを踏んでみよう。ほら、楽勝だねっ！



↑このダンジョンのボスは、すごい強いわけではないもののの、やっかいな相手だ。足場から落とされてしまうとボスの体力が回復するので、それはなるべく避けたいね

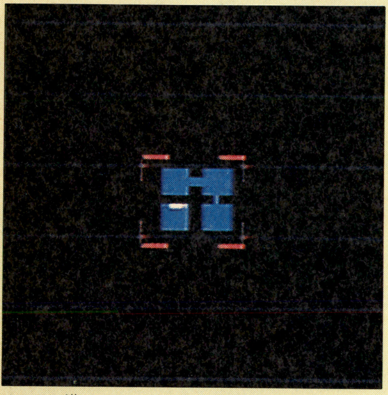


↑写真では回転斬りを狙っているけれど、実は普通に剣で斬りつける方が楽なのだ。落ちついて弱点を狙ってゆこう。え、弱点はどこかって？　それは謎である

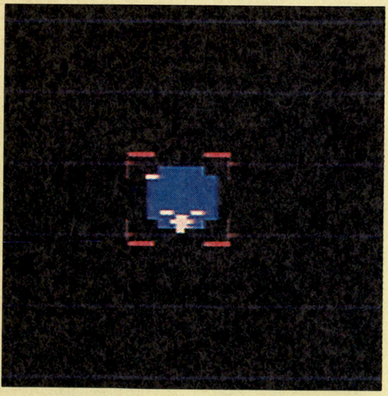


スイッチの性質を知れ それがクリアのコツだ

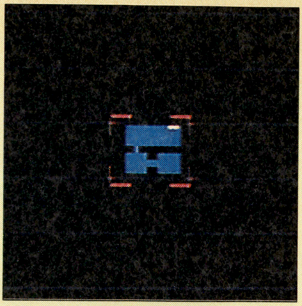
このヘラの塔は、マップがあっても、あまり役に立たないのだ。使えるとしたら、自分のキャラクターの下に何があるのかを調べるぐらいかな。苦労させられるとしたらボスキャラとの戦闘。回転斬りをしようとすると移動スピードが落ちるのでやめた方がいいよ。



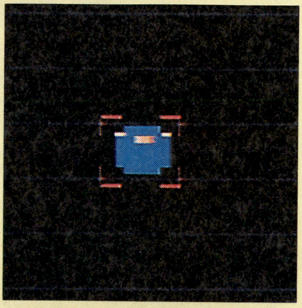
↑ヘラの塔――1F
ここは複雑ではない。クリスタルスイッチの基本動作をつかんでおくべき場所と言えるだろう



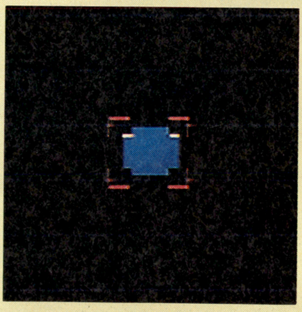
↑ヘラの塔――2F
2Fからはスタースイッチが登場する。まずは部屋の中の敵を倒してから作動させるようにしたい



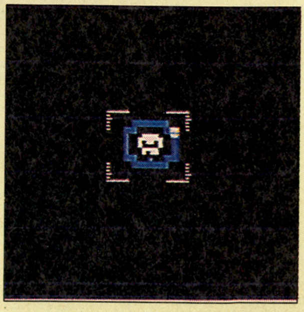
←ヘラの塔――3F
「スタースイッチ」をうまく踏んでいかないと先へ進めなくなってしまう。敵との戦闘では、常に背中に壁を持ってくるように



→ヘラの塔――4F
辺りをウロチョロしているモンスターは壺を投げつけてやっつけるのが安全。大きな宝箱は5Fから落ちてこないと取れない



←ヘラの塔――5F
「スタースイッチ」を作動させて落とし穴の位置を動かして、その穴の上から落ちるようにすればムーンパールを取れるはず



→ヘラの塔――6F
いわゆるボスキャラのいる部屋だ。ダメージを受けてしまったら5Fの壺でハートを集めて回復させるようにしよう

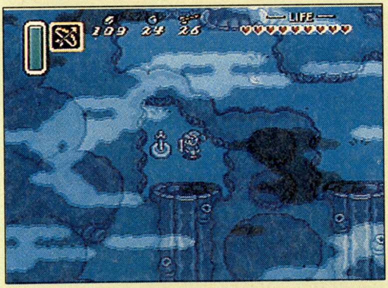
§8 司祭の塔まで

3つの紋章を集めた！ マスターソードの森へ

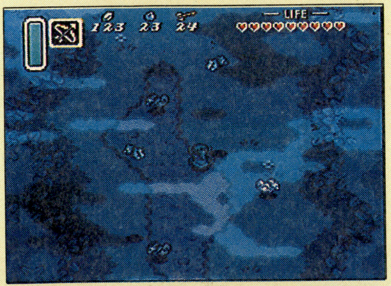
ヘラの塔をクリアしたことで3つ目のペンダントを手に入れた。これで勇者の証となる紋章をすべて集めたことになる。それならば、つぎに何をするべきなのか、もうわかるよね。そう、マスターソードの森へと行き、退魔の剣「マスターソード」を大地から引き抜くのだ。これでアグニムが倒せるぞ！　いやーここまでの道のりは長かったね。

マスターソードの森は、まよいの森のさらに奥。全体マップで言うなら、左上かな。カカリコ村からまよいの森に入って…というルートをとるのがいいだろう。

それにしても、このマスターソードを入手したときのカッコよさ。取ったあとに風の音が聞こえたりしてさ。もうサイコーだよね。



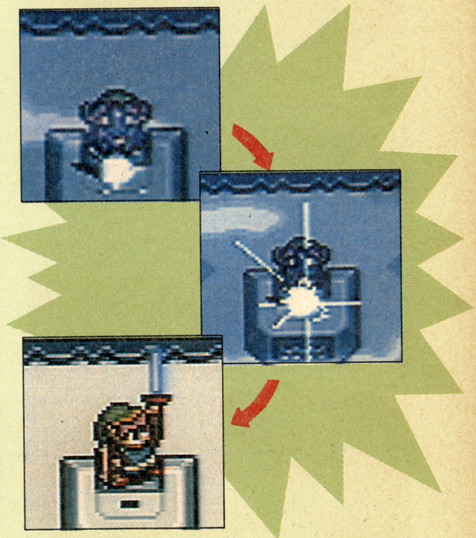
↑やった、ついにマスターソードを手に入れた！と思ったら、実はニセ物。まったく、誰がこんなものを作ったのだろう。本物のマスターソードは、どこにあるのかな



↑本物のマスターソードは、まよいの森のさらに奥にある「マスターソードの森」に眠っているのだ。それにしても、どうして動物たちが集まっているのだろうか

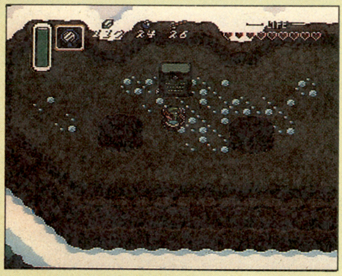


↑マスターソードの置かれている場所には、何やら古代文字でメッセージが記されている。これを解読するには、そう、アレを使えばいいんだね。そうすれば読めるはず

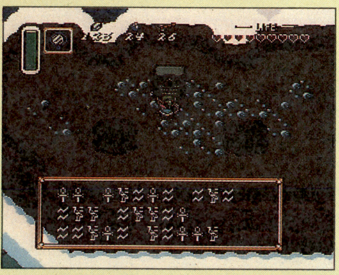


マスターソードを掲げエーテルを入手せよ！

マスターソードの森を出た直後、主人公の頭の中に女の子の声が響く。ゼルダ姫の声である。そして、最初の冒険の地となったハイラル城へと向かうことになるのだ。が、ここでヘラの塔に行ったときに見たメッセージを思い出す。ヘラの塔の左には長い橋があり、その向こうには1枚の石板があったよね。



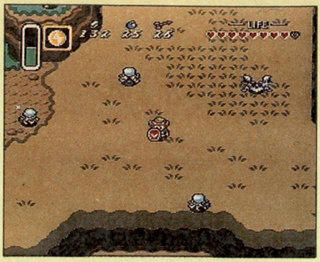
←ヘラの塔の左にある長い橋を渡るとそこには神秘的な石板が置かれていた



→石板に刻まれた文字を読もうとしたが…ありゃりゃ、これじゃ読めないよ



↑石板の古代文字を見事、解読すると「エーテルメダル」を手に入れることができるのだ。これを使うとマジックポイントを消費するものの、エーテルの魔法が使えるぞ



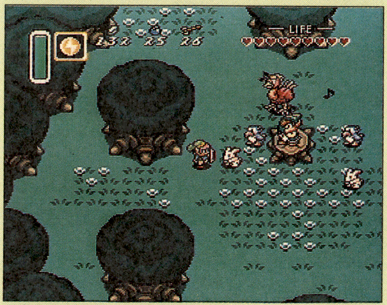
→エーテルの魔法は、アイスロッドの強化版と言ってもいいだろう。画面上の敵を一瞬にして凍らせるのだ

そう、マスターソードを手にした今なら、ここで「エーテル」の魔法が使えるようになるメダルを入手することができるのだ。

ヘラの塔への道のりは複雑ではないから、何とかなるはず。さあ、行こう。

で、エーテルを入手したら、今度は気になる「動物の広場」へと足を運んでみる。それほど遠まわりにはならないし…ね。

動物の広場は、その名の通り、動物たちがたくさんいる場所。しかし、気になったのは動物ではなく、広場の真ん中にある切りカブに腰かけていたひとりの少年。主人公が近づくと消えてしまった…。一体、何の意味があるのだろう。わからないけれど、このことは、しっかりと覚えておくのがいいだろう。





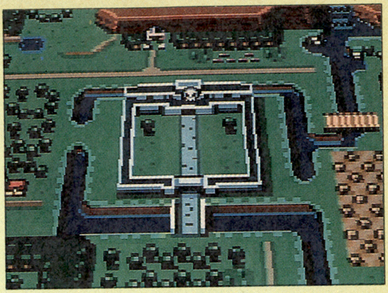
↑←動物の広場でオカリナを吹いている人物は主人公によく似た少年。だけど、話しかけようとして近づくと消えちゃうのだ。うーん、気になる存在だよなぁ

再びハイラルのお城へ司祭アグニムを倒せ！

マスターソードを入手したことで、悪の司祭アグニムを倒せるようになった。そんなわけで、ここはハイラル城。だけど、このお城は最初の探索ですべて調べたはずだよね。いや、ひとつだけ残っているぞ。ほら、床に目玉のようなマークが書いてある場所の扉だけは結界が張ってあって調べられなかったではないか。そうか、あそこに行けば、きっとアグニムがいるはずだ。

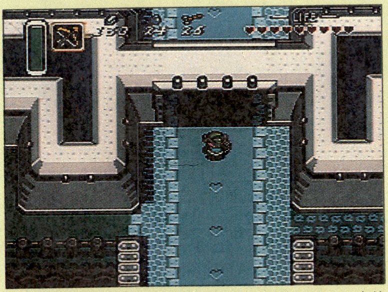
予想通り、結界はマスターソードで破ることができた。さあ、司祭の塔へ潜入しよう。

塔の中には敵の兵士がウジャウジャしている。ここでのコツは、やはりブーメランを活

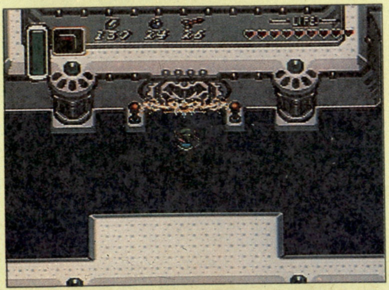


用することかな。ブーメランを命中させれば相手を少しの間だけマヒさせられるから、あとはサクサク斬ってあげよう。

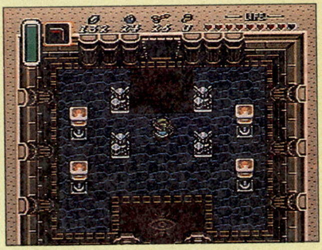
ただ、ブーメランの効かない敵もいるので注意したい。危ないと思ったら、さっき手に入れたエーテルを使うのもいいよ。



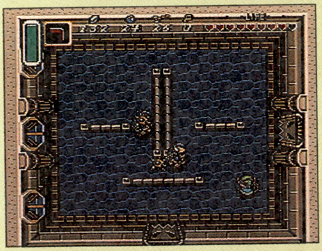
↑ハイラル城の入口。マスターソードを手に入れる直前までは中に入れなかったのだが、今では平気。城には悪の司祭アグニムがいるはず。倒しちゃえ、倒しちゃえ！



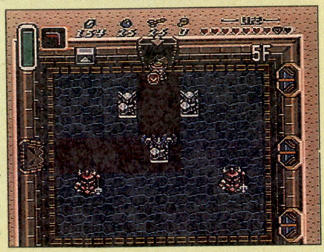
↑ゼルダ姫を救出する最初の冒険では扉に触れることさえできなかったが、今はマスターソードがある。えい！と斬りつけてみると、見事、結界を破ることができた



➡塔の内部は不気味な雰囲気に満ちていた。何が出てきてもいいように準備をしてから進もうね



⬅鉄球をグリングリンと振りまわす兵士が出現。ブーメランを活用して闘うのがコツと言えるだろう



➡敵との闘いにばかり気を取られていてはダメ。上にはサハスラーラのメッセージが聞ける場所が…

ついにアグニムと対決 しかしゼルダ姫が…

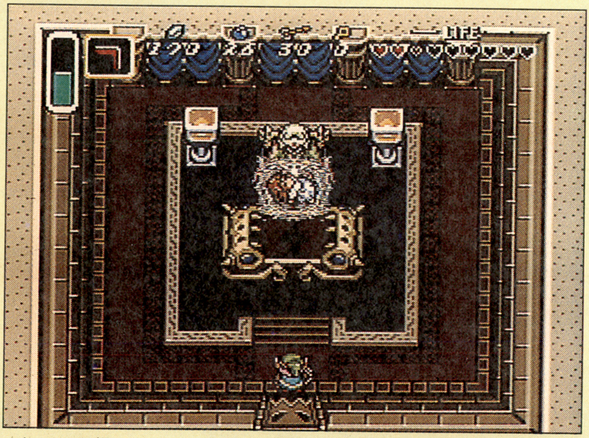
司祭の塔の最上階へとたどり着いた主人公。しかし、そこには再び捕われの身となったゼルダ姫がいたのだ。どうやらアグニムは、主人公の目の前でゼルダをいけにえにしようとしているらしい。なんてヤツ。

それでも、キミにはどうすることもできない。気がつけば、ゼルダ姫はおろか、司祭アグニムの姿さえも消えていた。ヤツは、一体どこへ行ったのだろうか。うーん、謎。

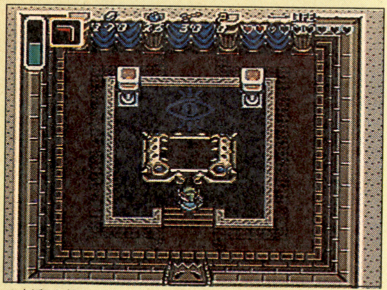
この部屋には扉がひとつしかないように見える。しかも、そこはぴったりと閉ざされており、押しても引いても、爆弾を仕掛けてみたってムダだった。

――さて。この謎を解かないことには司祭アグニムを倒すなんてできないぞ。部屋の中には主人公であるキミしかいない。ということは、何としてでも部屋から出る必要があるってことだ。ただし、ヘブラ山のおじいさんからもらった「マジカルミラー」を使うわけじゃないよ。これを使用するとダンジョンのスタート地点――つまり司祭の塔の入口へと戻されるだけだからね。

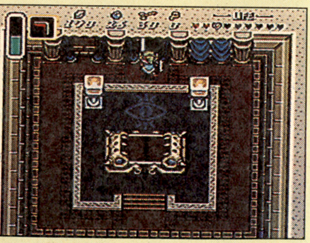
ヒントは、マップ画面をよく見ること。ひたすら見つめると…あれれ、この先に通路のあることがわかるね。これが答だ！



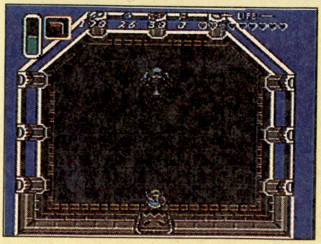
↑なんと、司祭アグニムがゼルダ姫をいけにえにしようとしているではないか！ やめさせせようとしてもできない悲しさ。そしてアグニムは封印を解くことに成功した…



↑封印を解いたアグニムは部屋から姿を消してしまったのだった。ひとり残された主人公。ここは、やはりアグニムを追うべきなのだろう。しかし、ヤツはどこに？



→Xボタンを押してマップを見る。すると、この先に通路があることがわかる。カーテンを斬って進め



←アグニムを見つけた！ もう逃がさないぞ。長老の言葉を思い出して戦法を考える必要があるのだ

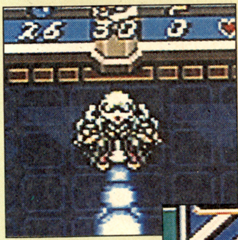
司祭アグニムの力を利用することが大切だ

隠し通路を見事に発見したら、ついにアグニムと闘うことになる。ただし、これまでのボスキャラのように単に斬りつけてはダメ。これでは絶対に勝てるわけがないのだ。

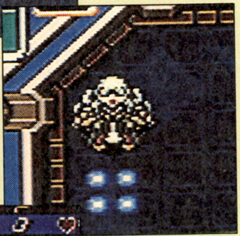
この司祭の塔のどこかで、ある人物からのメッセージを受けたでしょ？　え、そんなの知らないって？　困ったね、それは。そのメッセージの内容とは——

マスターソードの力でもアグニムを斬ることはできない。ヤツの力を利用しろ。

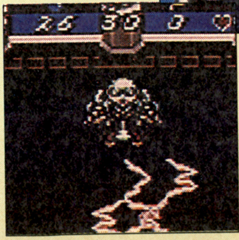
と、そんな感じのものだった。これがアグニムを倒すためのヒントである。さあ、考えてみよう。すると、ひとつの考えが頭に浮かんでくるよね。そう、ヤツの攻撃を剣で弾いて、それを…。正解です。



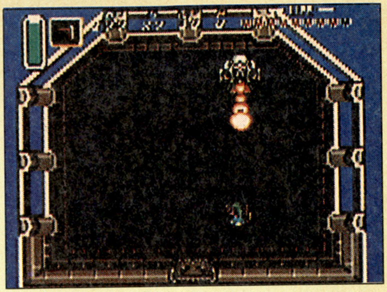
←アグニムの攻撃パターンは、全部で3つ。ひとつ目は、このように丸い光線。壁に当たると消滅してしまうタイプ



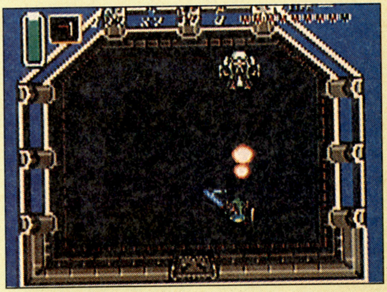
→ふたつ目は、このような光線。これはひとつ目とは違い、壁に当たると破裂するタイプ。油断してはいけないよ



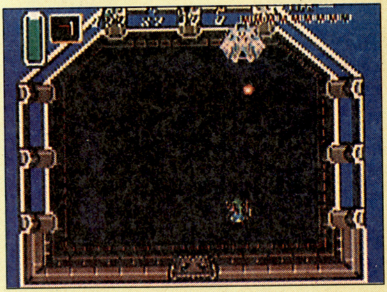
←最後は、カミナリのような光線。攻撃範囲が非常に広いので、この光線がくるな、と思ったら離れるようにしよう



↑アグニムはマスターソードでさえ斬ることができない。そればかりか、こちらがダメージを受けてしまうほど。だから、ヤツがこの攻撃をしてくるのを待って…



↑あることをすると、写真のようにダメージを与えられるのだ。ちょっとタイミングが難しいのが難点だけど…。アグニムの攻撃パターンをつかむのが勝利への第一歩ね



↑うまく打ち返せれば、このようにアグニムにダメージを与えることができる。ヤツの耐久力は高くないし、また制限時間もないので、じっくりと闘うようにしようね

ただ、注意が必要。アグニムの攻撃パターンは3つもあり、そのうちのひとつしか弾き返すことができないのだから。それ以外はひたすら逃げまわるしかないわけ。

アグニムを倒すと、信じられないことが…。

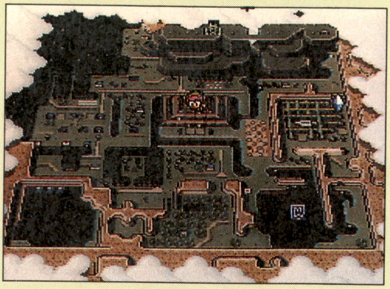
§9 闇の神殿まで

司祭アグニムの魔力で闇に引きずりこまれた

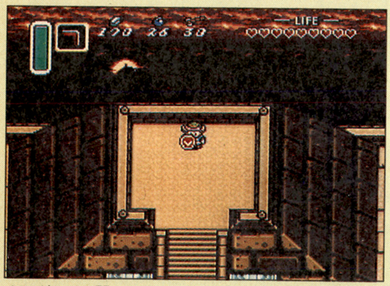
アグニムを倒したぞっ！　と思ったのに、ヤツの魔力によって闇の世界へと引きずりこまれてしまったから大変。そう、アグニムをやっつけてもゲームが終わるわけではなく、これからが本番ということなのだ。

とりあえずは、Xボタンを押してマップを見てみよう。ふむふむ、表（光の世界）と似ているじゃないか。ただ、部分的にちがっているね。ここが、おそらくポイントとなるのだろう。何といっても、こっちには闇の世界から光の世界へと戻るためのアイテム「マジカルミラー」があるのだからね。

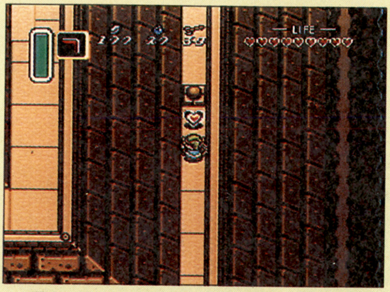
ただし、ここは長老サハスララーラの言葉通りに「闇の神殿」を目指すのがいいだろう。位置は、光の世界での「東の神殿」と同じ。迷うようなことはないだろうけれど、あれ？　と思ったらすぐにマップで確認するようにしよう。この辺りの敵モンスターはかなり強いので、ウロウロしているとダメージを受けてしまうからね。おっと、ピラミッドの右にあるハートのかけらも忘れずに！



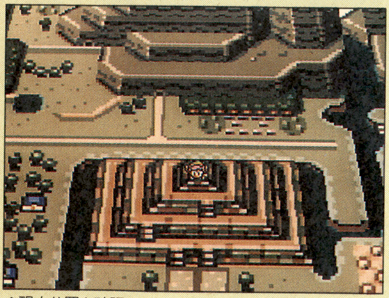
↑Xボタンをもう一度押すと、全体マップを見ることができる。光の世界に似ていることは似ているけれど、細部が異なっているのがわかる。ここがポイントなのかな



↑アグニムに闇の世界へと引きずりこまれてしまった主人公。気がつけば、ピラミッドのような建造物の上に立っていた。本当の冒険は、これからはじまるのである



↑7賢者の娘たちを救出するために探索をはじめようとするが、よく見るとピラミッドの右はじに、なんとハートのかけらがあるのを発見した。ちょっとうれしい気分



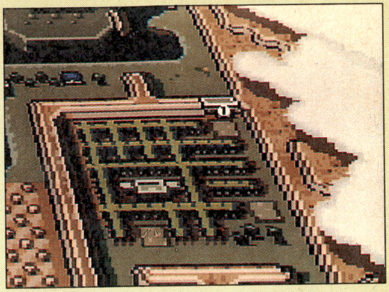
↑現在位置を確認しようと、Xボタンを押してマップ画面にしてみる。すると、主人公のいる場所がまさにピラミッドであることがわかる。ここにも何か秘密がある!?

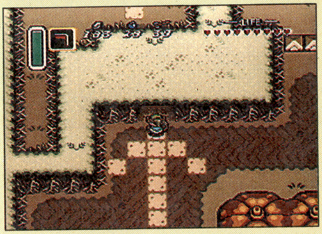
神殿に入るまでが大変
正しいルートを覚えろ

苦労して神殿の近くまで来たのはいいけれど、そこからがまた大変。入口への道のりは、まだまだ遠いのである。せっかくマスターソードを入手してビームが撃てるようになったのだからダメージを受けずに進みたいし…。

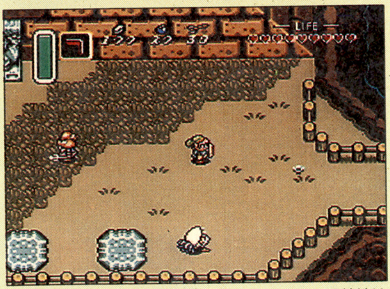
正解のルートは自分で探そう――とは言っても、それでは不親切すぎるので、とりあえず写真を４点載せてみた。これを見れば、どう進めばいいかわかってもらえるはず。

途中で強引に仲間になろうとする「サルキッキ」。お猿のくせに、ちょっと生意気。ただ、冒険はひとりよりもふたりの方が何かと便利なのは確か。連れていってあげよう。

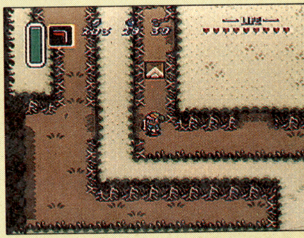




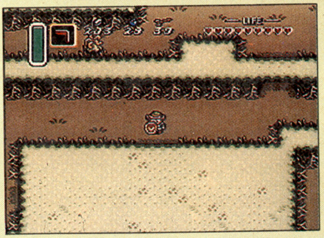
←神殿への正しいルートは、かなり複雑。まずは矢印の通りに茂みを抜けて進んでゆき、それから…



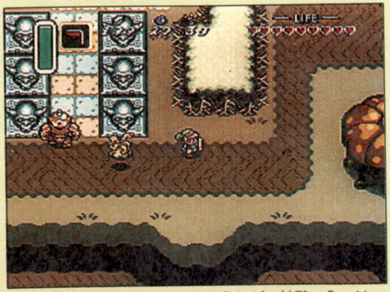
↑ピラミッドを降りたら、右へと進んでゆく。目的地は当然「闇の神殿」。途中で気味の悪いモンスターが出現するが、できれば無視したい。ダメージは受けたくない



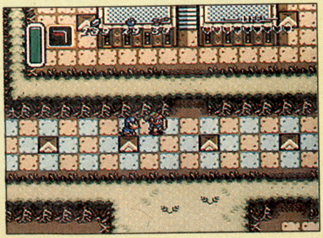
→大きな茂みには入らずに、その左を抜けてゆく。この部分をまちがえると、かなり時間をロスする



←左から大きくまわって先の大きな茂みを上から入る。右へ抜ける道を手探りで探しながら進もう



↑闇の神殿の敷地内に入ったようだが、神殿の入口は、まだまだ遠いようだ。体力を温存し、前方のモンスターは剣のビームで離れた位置から攻撃するようにしたいね



→いつの間にか後ろからついてきたサルキッキ。ダメージを受けないようにして進まないと…

さすが闇の世界の神殿
敵は強いし迷路も複雑

無事に闇の神殿へとたどり着いたからといっても安心してはダメ。神殿内の敵は強いし、何といっても造りが複雑で苦労されられるのだからね。気合を入れて探索を開始しよう。

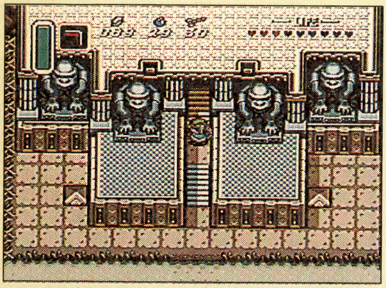
イヤなモンスターは、カメ。このダンジョンに入ったばかりではまだ倒せないので、ひたすら逃げまくらなくてはならない。うひー。

この神殿でポイントとなるのは、爆弾の使い方だと思う。それは爆弾を使って壊せる壁や床のことではない。その性質を利用したトリック、と言うべきであろう。

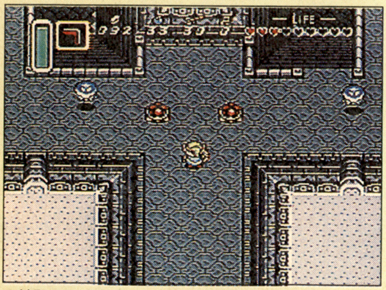
爆弾は、ただ置くためのものではない。置いたあとで、Aボタンを押すと、何と持ち上げることができるのだ。持ち上げられるのだから当然、投げられる。神殿のある場面でこのテクニックを使わないと、まったく先へ進めなくなってしまうよ。ヒントは、クリスタルスイッチ。あれ、おかしいな――と思ったら、ぜひこの技を試してみようね。

どんどん先に進む。すると、「マジックハンマー」なるアイテムを入手するはず。これは文字通りのもの。この神殿ではカメを引っくり返すのに役立つ。こうなったらカメは無力。剣でビシビシ斬ってやろう。

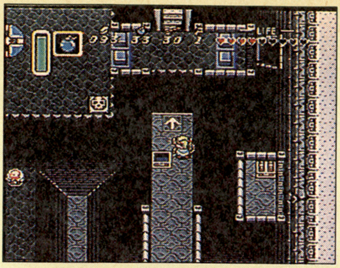
マジックハンマーさえ手に入れられれば、ボスとの戦闘は近い。



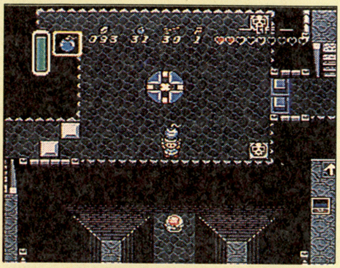
↑やっと闇の神殿へとたどり着いたものの、このままでは中に入ることはできない。そう、謎を解かなければならないのだ。でも、ヒントはないし…。何が必要なの？



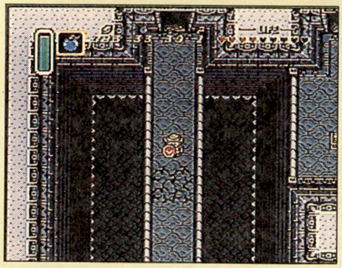
↑神殿に入ってすぐに強敵が出現！　カメである。コイツはかなり足が速いうえに、なんと剣で斬っても弾かれるだけで倒せないのだ。どうやったらやっつけられる？



←この闇の神殿で初登場となるのが、この矢印の床。ジャンプできるのだよ



→このダンジョンのポイントとなるのがココ。爆弾をうまく使えば楽勝だね



←うーん、見るからに怪しい床だな。もしかしたら、下に行けるのかなあ？

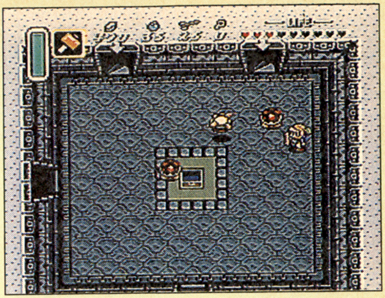
引っくり返ったカメも元に戻るから注意せよ

「マジックハンマー」を使ってカメをやっつける方法について、少しだけ注意を書いておくことにしよう。

まず、カメとの距離。近づきすぎても危険



↑「M.Cハンマー」というメッセージが、やたらおかしい。このハンマーがあれば、外の探索範囲がグーンと広がるのだ。もちろんダンジョン内でも役に立つよ



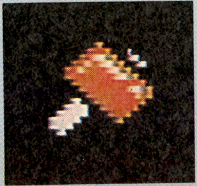
↑永遠のライバルと思われていたカメだが、マジックハンマーを使えば楽勝。引っくり返したら、ビシビシと剣で斬ってあげよう。ハンマーを使うときは少し離れろ！

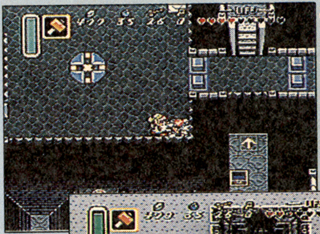
だし、また遠すぎても効果なしなので、この辺を見極めることが大切だ。これは実戦を積むしかないのだけど、目安としてはカメ１匹分ぐらい離れているときに使うって感じかな。あ、それから間違ってもハンマーを連打しないようにしようね。引っくり返ったカメが、また元に戻ってしまうから。

このハンマーがあればこんなこともできるぞ

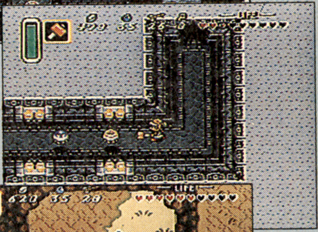
「マジックハンマー」がカメを倒すためのアイテムだと思ったら大きなまちがい。普通に敵を殴ってやっつける他に、地面から突き出た杭をドッカンドッカン打ちこむなんてこともできるのだ。あ、どちらかというと、この使い方の方がメインか。

記憶力のいい人なら覚えていると思うけど、フィールド上の重要そうな部分には必ずと言っていいほど杭があって進なくなっていた。それが、ようやく打ちこめるようになったわけだ。かなり行動範囲が広がったので、いろいろな発見がありそうな気がしてくるね。やっぱり「ゼルダ」は最高だ。

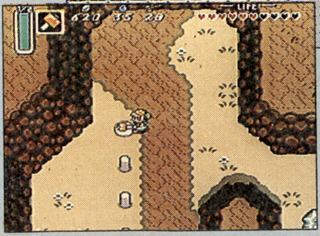




←通路などに置かれている壺などもハンマーで壊すことができるのだ



→もちろん、敵を叩いて倒すことも可能なのである



←行く手をふさいでいた杭も、バンバン叩け！これで行動範囲が広がる

そしてボスとの戦闘！アイテムをうまく使え

マジックハンマーを手に入れたら、ボスキャラとの戦闘は、もうすぐである。

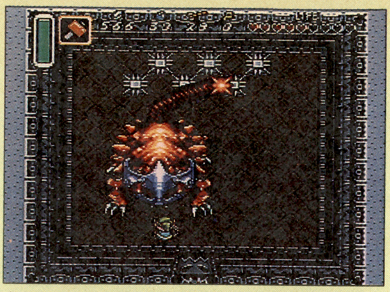
このボスとの闘い方は、少し頭を使わなければならないので注意したいところ。つまり、普通に剣で斬りつけてもダメージを与えられないというわけなのだ。さて、どうする？

ここまでの基本パターンとして、手に入れたばかりのアイテムはそのダンジョンで絶大な威力を発揮することがある――というのがあったよね。この闇の神殿も、そうやら例外ではないようなので、いろいろと試してみるのがいいだろう。

下の写真を見ればわかるように、ここのボスキャラは頭部に金属の仮面のようなものをつけているよね。とすると、ここが怪しいのではないか、との予想ができる。

くわしくは書かないけれど、ほら、アレを使ってやろう。そのアイテム以外にも爆弾が使えるのだが、爆発するまでに２秒ぐらい時間がかかるので狙ったところを攻撃できないのである。

まあ、いろいろと工夫してみてね。



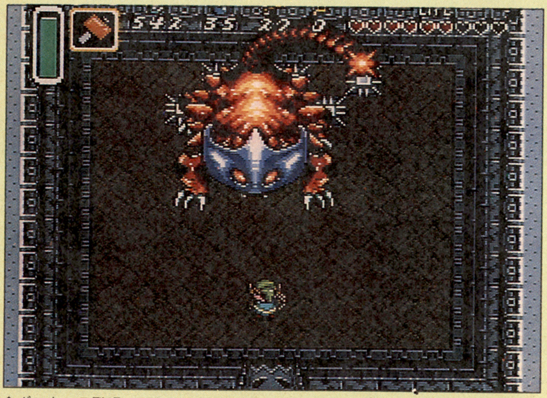
↑カッコイイのだけど、何だか不自然な仮面だ。秘密があるような気がしてこないかな。だけど、ここに斬りつけてもダメージを与えることはできないし…。どうする



↑クリスタルを入手！　光の世界では３つのペンダントだったが、闇の世界では七つのクリスタルを集めるのが目的だ。助けた娘の話をよく聞いておくようにしよう！

さてさて、このボスの攻撃は２種類。しっぽを伸ばして左右に振るパターンと、口から火の玉を吐くパターンだ。しっぽ攻撃はボスの正面にいれば怖くないので問題なし。もう一方の火の玉攻撃も、いきなり吐いてきたりはしないから安心。ボスの口の部分に注意していれば、火を吐くタイミングがわかるはず。危ない、と思ってから離れても十分間に合うよ。

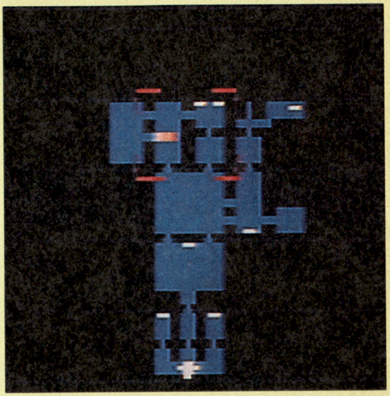
ボスをやっつけると、クリスタル入手。これで７賢者の血を引く娘のひとりを助けたことになる。



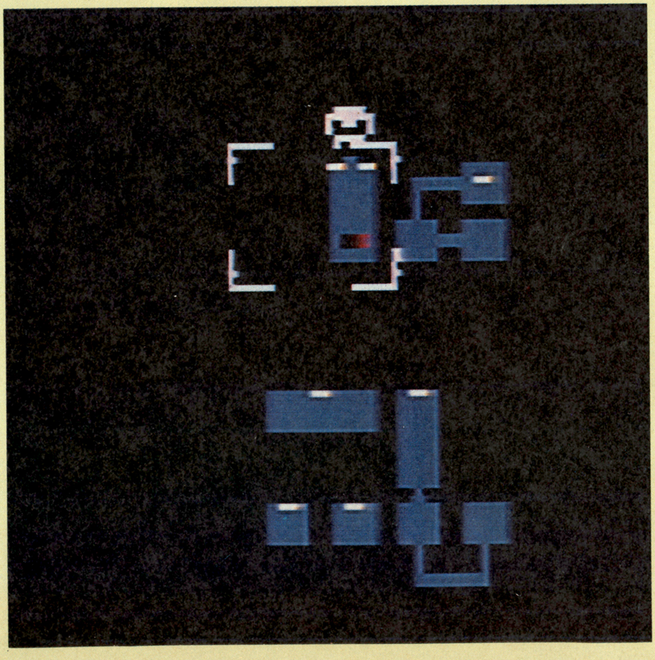
↑ボスキャラ登場！頭部に金属の仮面のようなものをつけているのが特徴的

2階分しかないけれど なかなか手強い迷宮だ

闇の世界の最初のダンジョンである。2階しかないけれど、難易度はかなり高い。ポイントとなるのは爆弾の使い方。ワープゾーンもいくつかあるので、マップがそれほど役に立つわけではない。そこに注意したいところだ。敵は倒すよりも逃げる方がいいぞ。



↑闇の神殿——１F
それほど複雑なわけではないが、クリスタルスイッチの作動のさせ方がわからないと苦労されられるだろう。



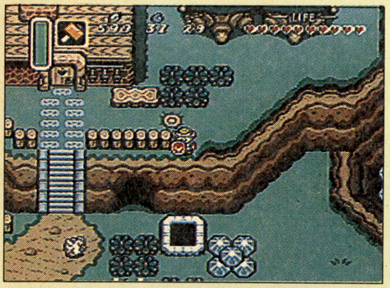
←闇の神殿——B１
１Fがかなり広いのに対して地下は狭い。が、甘く見てはいけない。特に爆弾で壊せる壁を見落さないようにしよう

§10 水のほこらまで

マジカルミラーを使い光の世界を探索しよう

闇の世界へと引きずりこまれてしまった主人公だけど、「マジカルミラー」を使えば、いつでも光の世界へと戻ることができる。これについては、もうわかっているよね。それならば、このマジカルミラーをうまく使わない手はない。

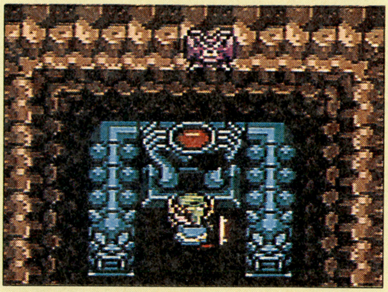
とりあえず、光の世界へと戻ってみる。闇の神殿で手に入れた「マジックハンマー」も使ってみたいし…ねぇ。



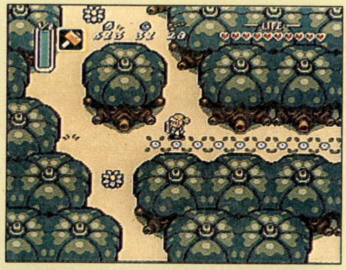
↑ここは光の世界。カカリコ村の東（右）にある「かじ屋」の前だ。杭を打てるようになったため、ここにある井戸にも入れるというわけだ。中には何があるのかな？



↑井戸の中には不気味な祭壇があった。ここに魔法の粉を振りかけてみると…現れたのは小さな悪魔だった。コイツのセリフは最高に笑えるので、まだの人は来よう！



↑悪魔は変な言葉遣いだけど、どうやら主人公に感謝しているようだ。お礼に、マジックポイントの消費量を半分にしてくれた。これなら今までの2倍も魔法が使える



→闇の世界をいろいろと歩きまわってみる。すると、目の動く木を見つけた



←こういった木とは会話ができるのだ。中には重要な情報を持っている木も…

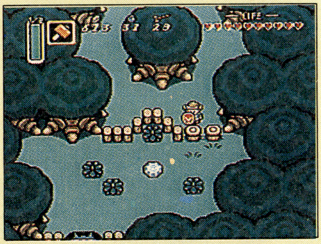
で、やってきたのはカカリコ村の東（右）にある「かじ屋」。ここの井戸に入るのをジャマしている杭も、いまでは何の障害でもないはず。井戸の中には祭壇のようなものがあり、そこで魔法の粉を使うと…。

闇の世界の探索も忘れずに！

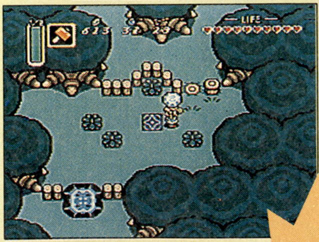
表から裏へ行くためのワープゾーンを発見！

光の世界へと戻ってきたのはいいけれど、再び闇の世界へと行くにはどうしたらいいのだろう。裏から表にワープしたときに生じた「光の穴（？）」に入るのが普通なのだが、それでは少し面倒くさいね。

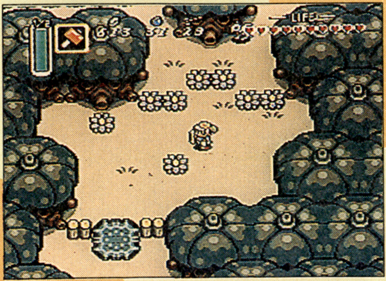
実は、そんな面倒くささを解消してくれるワープゾーンが、光の世界にいくつかあるのだ。そのひとつは、まよいの森にある。うまく活用してほしい。



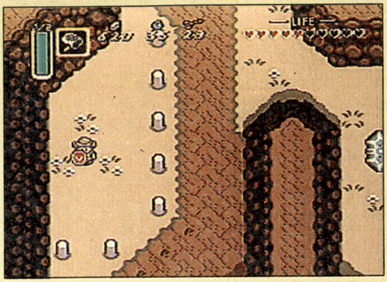
↑ハンマーを手に入れたら、光の世界にある森のここに来て…



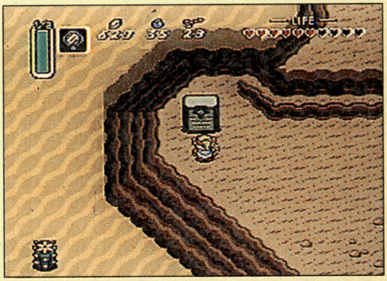
←岩を持ち上げると、その下には何とワープゾーンが隠されていた



↑それ、ワープだっ！　気がつくと、闇の重界の森に立っていた。なるほど、これを使えば簡単に闇の世界へ行くことができるね。他にもいくつかあるので探してね



↑おつぎは「ボンバーメダル」を入手するための方法を紹介しよう。まず闇の世界の沼の右――つまり写真の位置へと行く。そして、ここでマジカルミラーを使うと…



↑おおっ、地形の微妙なちがいから、普通では行けない場所へ行くことができた。しかも、そこには神秘的な石板が立っているではないか。よし、古代文字を読もう！



↑やったぁー、ボンバーメダルを入手したぞ。これは画面上のすべての敵にダメージを与える魔法なのだ。そんなに何度も何度も使うわけではないけれど持っていたい

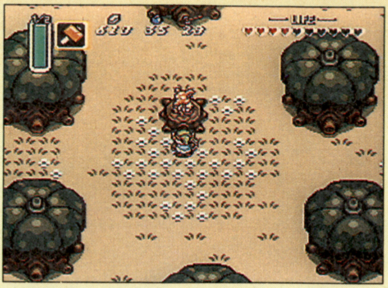
あ、それから、表と裏の世界の微妙な地形のちがいを利用したトリックもひとつ紹介しておこう。上の３点の写真を見ればわかってもらえるはず。こういったテクニックを使わないと見つけられないアイテムが他にもあるので、いろいろと試してみてほしい。

運のいい人じゃないと発見できない物もある

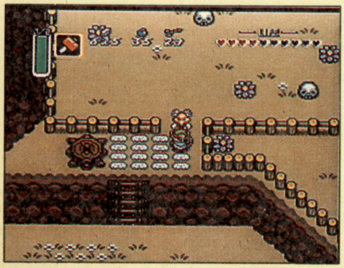
カカリコ村の南に、15秒以内にゴールインするとハートのかけらのもらえる迷路があったのを覚えているかな。これに似たものが、裏の世界にも発見された。場所もちょうど表の迷路があったところと同じ。

ここでは、80ルピーを払うと30秒間、自由に穴が掘れる。穴から出てきたアイテムやルピーは自分のものにできる、というわけだ。なんと、ここにもハートのかけらがあったのである。ただし、どこに埋まっているのかは決まっていないため、何度も挑戦するしかない。つまり、運ってわけだ。

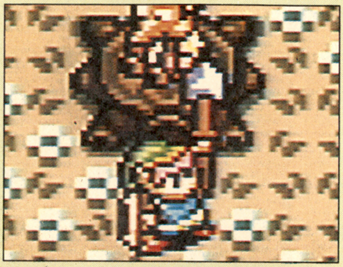
裏でのイベントをもうひとつ。主人公の家の西（左）にある動物の広場へと足を運んでみる。すると、シャベルを貸してもらえるようになる。そして、表の世界に戻って、ある場所を掘ってみると…「オカリナ」入手だ！



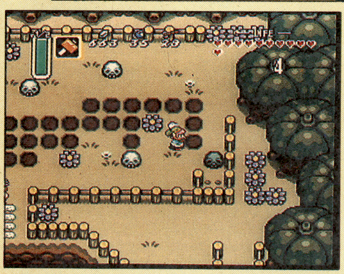
↑闇の世界で、あの動物の広場はどうなっているのだろうか？　気になったので足を運んでみる。すると、あの少年はいることはいたが、何だか様子がおかしいぞ



↑光の世界での「迷路」に当たるのがこの「穴掘り屋」だ。80ルピーなり



↑裏の世界にある「動物の広場」では「シャベル」というアイテム入手可能



↑30秒間、とにかく掘りまくる。何が出るかは運だけど、損はしないと思う



↑そして、光の世界のある場所を掘ってみると…何と「オカリナ」を発見！

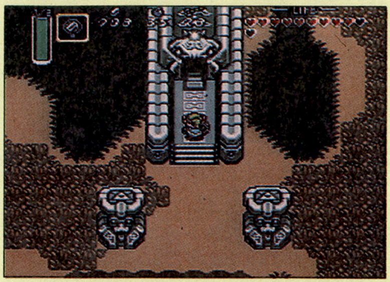


↑運がいいと、このようにハートのかけらを掘り当てることができる。どこに埋まっているのかは決まっていないので、とにかく何度も何度も挑戦してみるしかないぞ

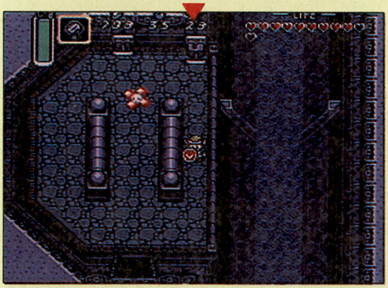
水のほこらへ入るには鏡を駆使するしかない

闇の世界のふたつ目のダンジョンは、その入り方から謎となっている。そのまま中に入っても、すぐに先へ進めなくなってしまうのだ。ここで活躍するのも「マジカルミラー」である。表と裏の世界は、いわばパラレルワールドで、互いに何らかの部分で関係を持っている。そこを利用するわけだ。

やり方自体は簡単だ。まず表の世界へと戻

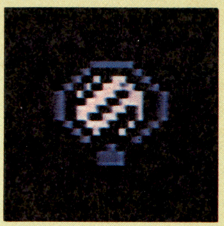


↑水のほこらの入り方は、少しばかりややこしいので注意が必要。まず闇の世界の水のほこらの近くでマジカルミラーを使って光の世界へと戻り…



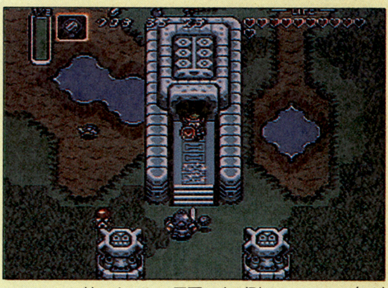
↑その水のほこらの水門を開けて水を流すのだ。闇と光の2つの世界は互いにどこかで結びついているらしいので…何かが起こるはず。さあ、ほこらの外へ出よう

り、そこで水のほこらの水門を開く。それから再び裏の世界へと行き、ほこらの中に入ってみると…。表で放水された水が、そのまま裏へと流れこんでいるのである。今まで単なるミゾでしかなかった部分が水で満たされたことで、自由に移動できるようになった。なるほど、これはなかなかおもしろいトリックだね。さて謎が解けたので、いよいよ探索開始だ。

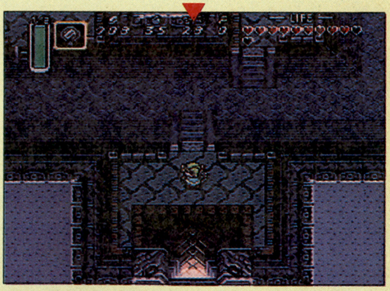


このダンジョンの構造は、それほど複雑ではない。どちらかと言うと、一本道に近いかな。ただし、難易度は、かなり高いので注意しよう。ちょっとしたことでも見落としてしまうと、すぐに行き詰まってしまうぞ。

敵モンスターもかなり強くなっている。だから、ここのダンジョンに入る前にビンに妖精や薬などを入れてくるようにしよう。



↑ほこらの外に出ると、周囲の水が引いているのに気がつく。まさか、ここにあった水が闇の世界に…。期待に胸を踊らせながら再び闇の世界へと行く

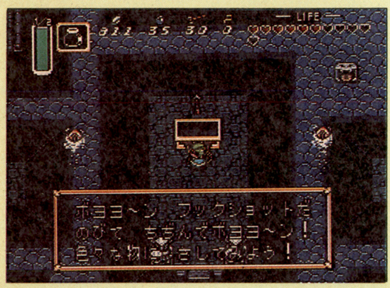


↑あ、やっぱり。予想通りだった。光の世界にあった水は闇の世界へと流れこんでいたのだ。水路に水があれば、今まで行けなかったところにも行けるようになるのだ

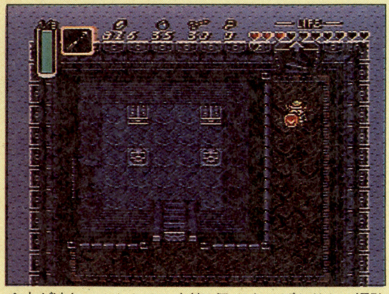
小さな水門を操作して進路を確保していこう

このダンジョンでの最初の山場は、「フックショット」というアイテムを手に入れるまで。このアイテムはブーメランのような役割を果たすだけではなく、障害物に引っかけることで、穴やミゾなどを渡れるようにしてくれるなど、とにかく便利。入手すれば、これまで行けなかったところへ行くことができるのだ。ただし、そこまでに「小さな水門」をいくつか開くことになる。この小さな水門のレバーは右から左へと押す。しかも、その位置が微妙。いろいろと試しておくれ。

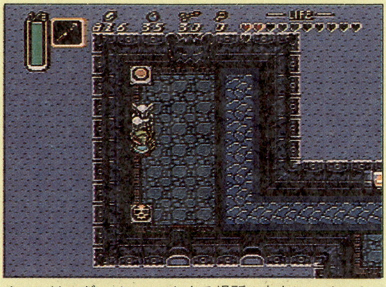
フックショットを入手したあとで引っかかりやすいところは2ヶ所。石像を動かしてスイッチの上に乗せるところと、滝がたくさんある場所かな。まあ、どちらも注意していれば大丈夫だと思う。どうしても詰まってしまって解けないという人は、下の3点の写真を見てね。ヒントが書いてあるから。



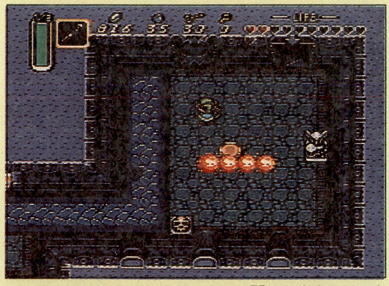
↑水のほこらの最初の山場が、この「フックショット」を入手するまで。これがあれば足場がなくてもミゾを渡ったりすることができる。宝箱や壺にはフックをかけろ



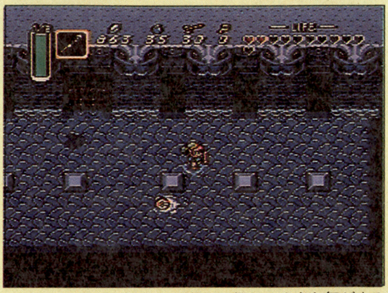
↑水が流れこんだために宝箱が取れないばかりか、通路さえも不通になってしまった。何とかしないと行き詰まってしまうよ。こんな時は小さな水門を操作するのだ



↑ここは、ダンジョンのとある場所。左上のスイッチの上に石像を動かして乗せれば、扉を開いたままにすることが可能。さあ、先へと進んでゆこうか



↑2つの扉があるが、左側はなぜか閉じたまま。ここを通ることができれば、先へ進めるようになるのだが…。一体スイッチはどこにあるのだろうか？　まさか…



↑たくさんの滝があるね。何だか怪しいような気がするのだけど…。そんなときは、Xボタンを押してマップを見るに限る。すると…ほら、簡単に謎が解けたでしょ？

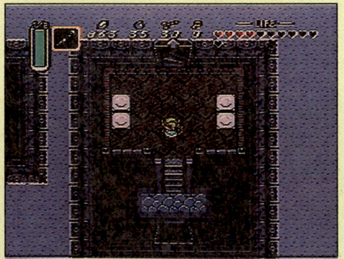
フックショットを使い ボスを裸にしてしまえ

滝の謎をクリアしたら、ボスキャラまでもう少し。だが、安心してはダメ。ボスの直前で、水路に敵がいて降りるとダメージを受けてしまう場所があるのだ。水路の水はしかも「流れ」があるので、敵から逃げようとしても、うまくいかない。こんなときは、どうするべきなのだろうか？

おススメの対処法は、魔法を使うこと。これならば、敵と自分の高さがちがっても、画面上にいる限りやっつけられるからね。

さて、ボスとの対決。

手に入れたばかりのアイテムが、そのダンジョンで非常に役に立つことが多い——という基本セオリー通り、ここでは「フックショット」が強力。ボスは玉のようなもので体を覆っている。これをフックショットで引きちぎり、ヤツを丸裸にしてしまえばいいのだ。



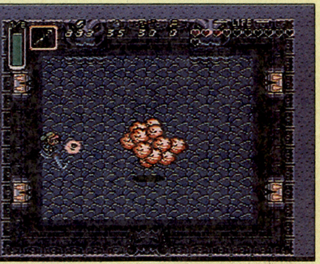
↑ここの入口をくぐるとボスキャラとの戦闘となる。準備はいいかな？



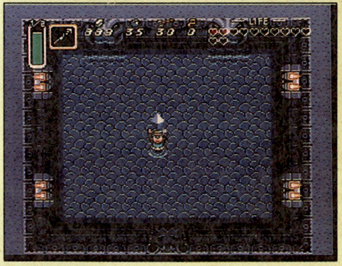
↑この水のほこらのボスは、小さな玉のようなものを体中に身につけている。だから、本体を攻撃する前にこれらの玉をどうにかしなければならない。どうする？



←玉を取るのに役立つのが、先ほど入手したばかりの「フックショット」だ



↑玉を本体から引きはがしたら、今度はひたすら剣で斬る。接近戦は避けろ



←ボスキャラを倒すとクリスタル入手。賢者の娘の話は、とても役に立つぞ！

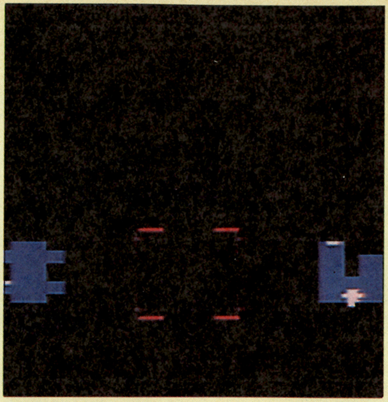
引きちぎった玉は、剣でサクサク斬るとやっつけることができる。

ここで注意すべきは、ボスとの距離だ。玉を斬ることに夢中になっていると、ヤツの身にまとっていた玉がグリグリとまわるという攻撃をかわせない。目安としては、玉を2個斬ったらダッシュで反対側にまわりこむ、であろう。急いでもメリットはないし…。

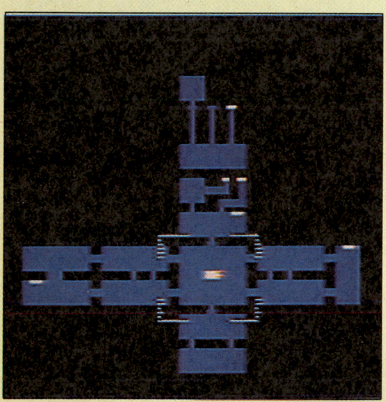
玉がなくなると、ボスの攻撃パターンも変化する。この部分については、くわしく書かない。あまりいろいろと書くと、攻略をする楽しみがなくなってしまうからね。

一本道に近い展開だが かなり難易度は高いぞ

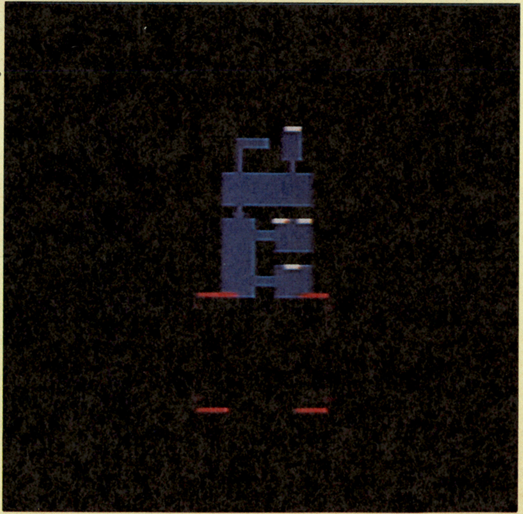
3階しかない上に一本道に近い展開なので、あまりマップが重要ではないように思う人がいるかもしれない。が、それは間違い。マップ画面をよく見れば、隠し通路の位置がわかったりするのである。変だな、と思ったらすぐにマップを見るクセをつけておこう。



↑水のほこら――１Ｆ
１Ｆは特に問題のないエリアだろう。光の世界の水のほこらの水門さえ開いているならば、そのまま進めるはず



↑水のほこら――Ｂ１
ここで登場するトリックは、引っかかりやすいので注意。ヒントを書こう。スイッチを押して開く扉は１つとは限らない。

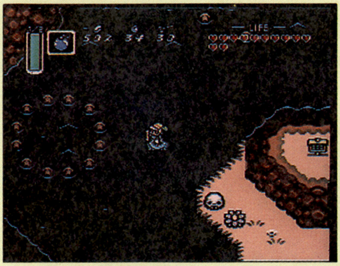


→水のほこら――Ｂ２
Ｂ１のトリックさえ見破ることができたなら問題なし。倒しにくい敵はボンバーの魔法でやっつけてもいい。

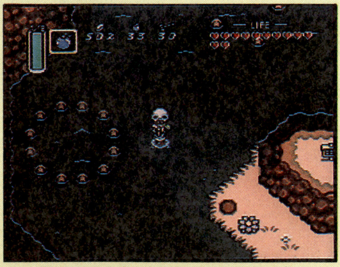
闇の世界を探索すると新しい発見があるのだ

水のほこらをクリアしたら、気分転換に闇の世界を歩きまわってみよう。すると、表と裏のマップは似ているようで、かなりちがっていることがわかる。表で何かあった場所は裏でも意味があったり、また裏で変だなと思い表へワープしてみるとビックリするようなことが起こったりなどなど。

ここでは、そういったことをふたつ紹介してみよう。まず「シェイクメダル」の入手方法。表で願いの滝があった場所は裏ではどうなっているのだろう。行ってみると、滝の前に、実にワザとらしい岩の囲いがあった。試しに岩を投げこんでみると…。なるほど、こういうことだったのか。ただし、投げこむのは岩でなければならない。爆弾を投げても効果がないので注意しよう。



←光の世界でゾーラの巣へと行くために川へと降りた場所。闇の世界では？



→岩で囲まれたところがたったので近くにあった石を投げこんでみると…



←たったこれだけで「シェイクメダル」がもらえてしまった。ラッキー♡



↑ハイリア湖にあったハートのかけらを取るために、それに対応した闇の世界の場所へと行く。うん、この辺でいいかな。で、マジカルミラーを使ってみると…

つぎは、ハートのかけらの取り方。光の世界のハイリア湖に、どうしても取れなかったハートのかけらがあったのを覚えているかな。これは、闇の世界からワープすれば取ることができるのだ。え、場所がよくわからないって？　安心してほしい。そういった意味のある場所は、それらしい地形になっているのだから…。行ってみれば、すぐにわかるはずだよ。とりあえず、上の写真を参考にしてごらん。そうすれば…ほら、楽勝でしょ？



↑やったね、ハートのかけらを入手だ。2つの世界をマジカルミラーでワープする、という技を使ったトリックは、まだまだ他にも用意されているのでいろいろ試そう

§11 得するテクニック

1 もってけドロボー！

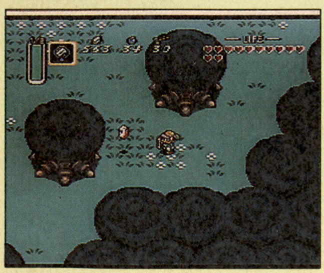
ゲームの序盤はルピーも少なく、アイテムを買うのもひと苦労。そんなときに役立つのがウサギ（？）である。場所は水のほこらの前の草原。ピョンピョン跳ねているウサギの着地する部分の草を刈ってしまうと、コイツは身動きがとれなくなる。そこで近づくと、いろいろなアイテムをくれるのだ。



←これが噂のウサギくん。着地地点の草を刈っておけば、もう逃げられなくなる。さあ、何かおくれ

2 赤ルピーで稼ごう！

ゲーム中盤でのルピー稼ぎの方法をひとつ紹介しよう。オカリナを入手したあとだと、動物の広場の2本の木に体当たりすると、赤いルピー（20ルピー）が出現するのだ。つまり、合計40ルピー。ウサギ同様に画面を切り換えれば何度でも可能なので、かなり楽にルピーを貯められるはず。うっしっし、である。



←赤いルピーは、20ルピー。オカリナを入手したあとでルピーに困ったら動物の広場に来るといいよ

3 魔法の粉で楽しもう

何が起こるかわからないからこそ楽しい魔法の粉。ハチにかければ妖精になるし、ヘブラ山で登場する無敵の岩虫くんをちがうモンスターに変えたりもできる。他にも、ハイリア湖の南などで出現する緑色のモンスターに振りかけると会話ができるようになるなど、とにかく楽しい。キミもいろいろと試してね。



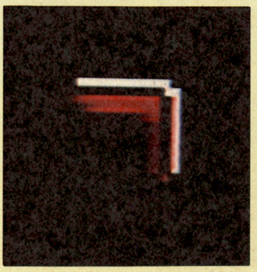
←魔法の粉は何が起こるかわからない楽しさがある。いろいろなモンスターに振りかけてみよう！

4 ブーメラン活用法！

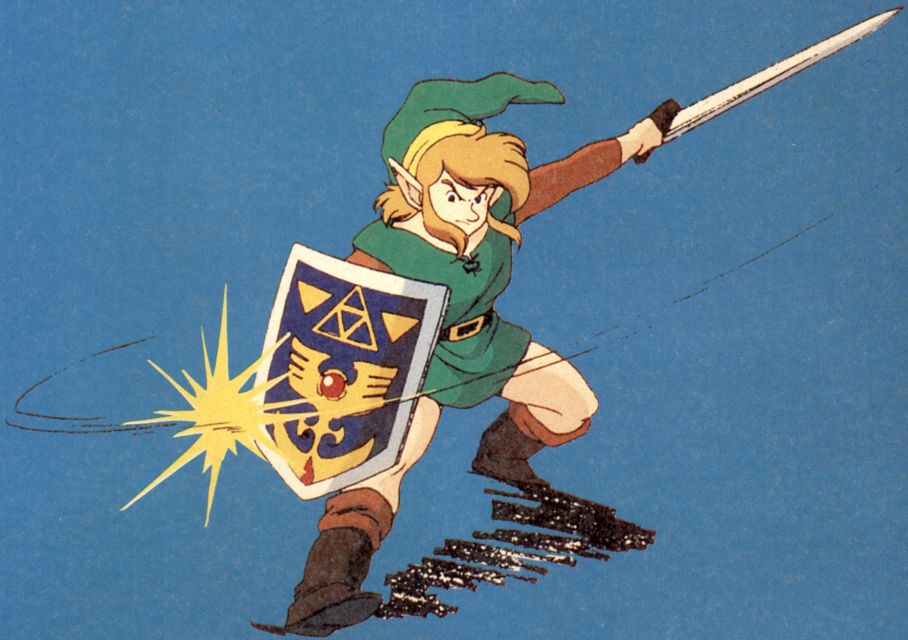
敵を足止めしたり、離れたところにあるアイテムを取ったりと、なかなか役に立つブーメラン。しかし、これを使ってルピーを稼ぐ方法は、あまり知られていないようだ。

止まっている敵をやっつけるとルピーが出ることが非常に多い。

これは「ゼルダ」のセオリーのひとつ。つまり、モンスターにブーメランを当ててから倒せば、ルピーが手に入りやすいわけ。安いけど。



真の冒険
〜予備知識編〜



§12 さらに難しくなる冒険

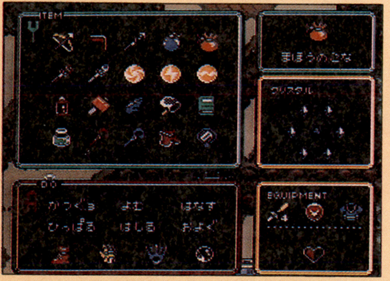
いよいよ後半戦に突入 もっと難しくなるぞ!



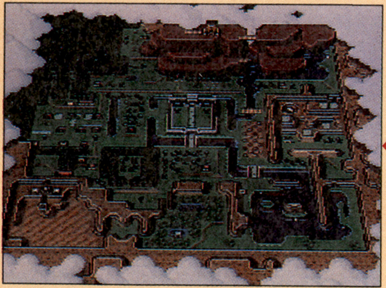
↑さらにきびしくなる冒険にそなえて、ビンの中には常に妖精を入れておくようにしたい。妖精をつかまえられる場所をいくつも知っているだけで展開が有利になるよ

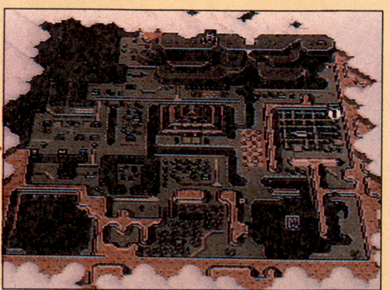
キミは無事にここまでたどり着けたかな。え、楽勝だった? それは、なかなかスゴイね。でも、だからといって気を抜いてはいけないよ。ゲームは、ここからが本番なのだからね。今までとは比べものにならないほど謎は難しくなるし、敵のモンスターだって強くなる。頭と指先のテクニックの両方を駆使しないと、とてもじゃないがクリアはムリ。それでも、ゆっくりと時間をかけて、いろいろと試していけば何とか道は開けるから、ゲームの腕にあまり自信のない人も安心してほしい。大切なのは、先を急がずにプレイすることなのだ。どんな細かいことも見逃さないようにしていれば、自然と答は浮かび上がってくる。言ってしまえば、ここまでは基礎で、ここからが応用って感じかな。行き詰まってしまったら、もう一度この本を読み返してみよう。もしかしたらヒントが見つかるかもしれないからね。がんばってほしい。

さて、ここからは後半のダイジェストだ。



↑水のほこらまででもかなりアイテムが出てきたが、写真のように、まだまだ増えるのだ。それだけに、使いこなすのが大変。気合を入れてゲームをするのだっ!

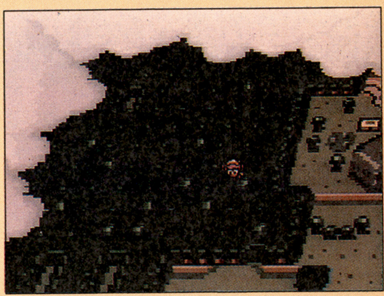

↑今さら、という感じがしないでもないが、光の世界のマップである。すべて探索が終わったと思っていてもマジカルミラーを使ったトリックがあったりするのだ

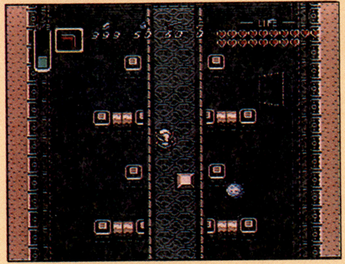

↑こうして光と闇の2つの世界のマップを並べてみると、また新しい発見があるかもしれない。あれ?と思うことがあったら、巻末の特大マップで確認してみるのがいい

§13 森のダンジョン

まよいの森の地下にはダンジョンがあった!

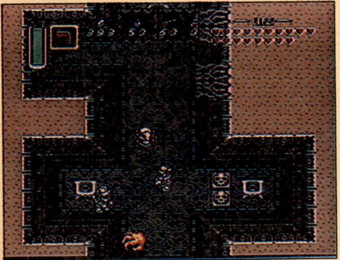
闇の世界の3つ目のダンジョンは、森の地下に広がっていた。入口が複数ある上に、各部屋は複雑なつながり方をしているので、かなり苦労させられる。同じ部屋に長くいると上から手が降ってきて、これにつかまれると入口に戻されてしまうなどのトラップも用意されているのだ。



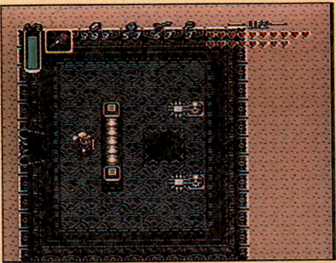


←森のダンジョンと言うだけであって、内部には木の根があったりするのだ

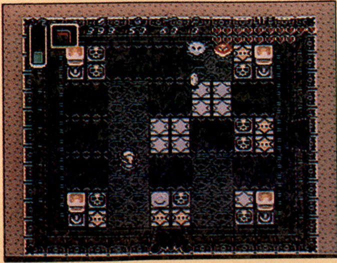
敵のモンスターは、強いというよりか耐久力がアップしている感じかな。特にミイラ男は何度も何度も斬りつけないとやっつけることができないほど。が、必勝法はある。それは火を使うことだ。「森」と言うだけあって火に弱い——そういうことなのかもしれないね。がんばってほしい。



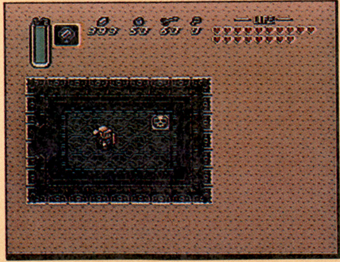
←いくつもの入口があるため、マップのつながりがわかりにくいので注意



←闇の世界のダンジョンは、必ずひとつ難しい謎が用意されているのだ



←敵の耐久力が上がっている上に罠がきびしい。魔法を使うのもいいかも!?

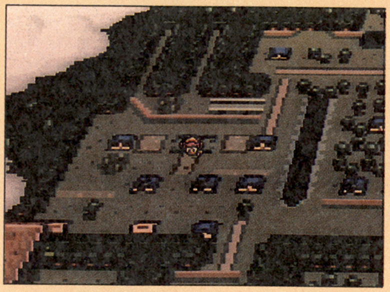


←ダンジョンへの入口は、一体いくつ隠されているのだろうか。謎だ

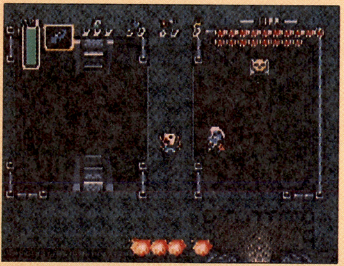
§14 村のダンジョン

4つ目のダンジョンは何と村の下にあった!

闇の世界といえども、光の世界のカカリコ村に当たる場所がある。その村が一体どのようなところなのかは、今の段階では残念ながら書くことはできないんだ。ごめん。ただ、カカリコ村の雰囲気を残しながらも、かなりショッキングなものになっていることは間違いない。自分の目で確かめてほしい。



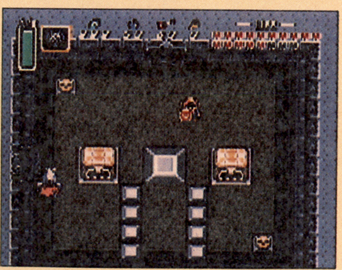
4つ目のダンジョンは、この村の地下に広がっている。迷宮自体はそれほど複雑ではないけれど、おそらく1ケ所、引っかかる謎があるはず。まあ、いろいろと試してみてほしい。この謎のクリア方法は、ここまでに書かれているテクニックの応用なのだ。ボスキャラも、なかなかおもしろいよ。



←闇の世界とは言え、村の下にダンジョンがあるなんてビックリするよね



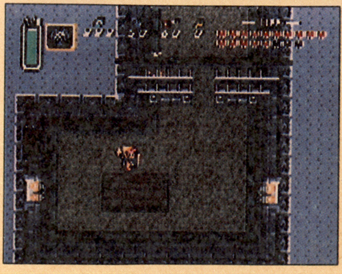
→立体交差の多い構造が特徴。あまりマップを信じすぎない方がいいかも!?



→わりとサクサク進むので楽勝かな?と思うのだが、最後が結構難しいのだ



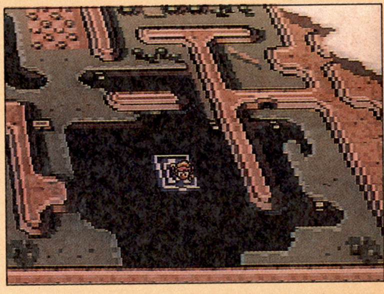
←このダンジョンでは、敵と倒わずに先を急いだ方がいいかもしれないね



←ボスを倒せばクリアとなる。しかし、このダンジョンのボスは一体どこに?

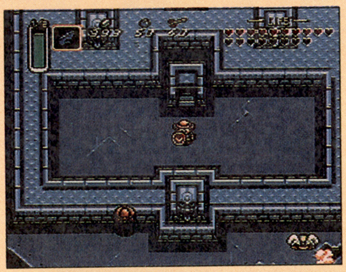
§15 氷のダンジョン

つるつる滑る床が登場 指先のテクが試される



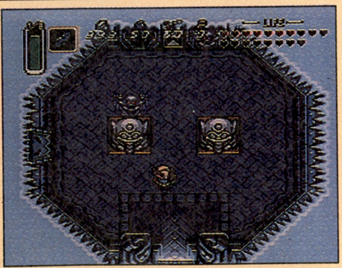
氷のダンジョンという呼び名の通り、ダンジョンのところどころには、つるつる滑る氷の床が登場する。これまでのような操作では、主人公を思ったように動かせない。常に敵の動きを読み、先手をとるようにしたい。

ダンジョンの構造は、やや複雑といったところだろうか。一方通行やクリスタルスイッチのトラップがあったりして、マップがあったからといっても安心できないほどだ。

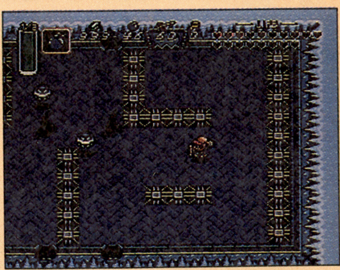


←この氷のダンジョンは入口がない!? どうやって中に入るのかは、まだ秘密

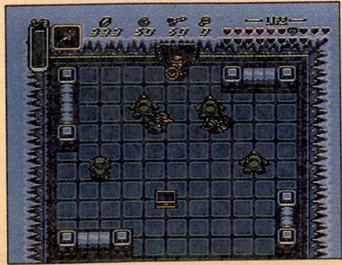
あ、そうそう。敵キャラも新しいヤツが、いくつか登場する。強そうでいて実は弱いモンスターや、倒し方を知らないといつまでも闘い続けなければならない怪物などなど。いろいろと考えながら進みたい。



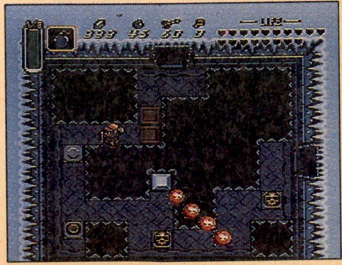
→初登場のモンスターも多い。特別な闘い方が必要なヤツもいるので注意！



→一方通行があったりして、行ったり来たりしなければならないことも多い



←氷のダンジョンと言うだけあって、つるつる滑べる床も登場するのだ



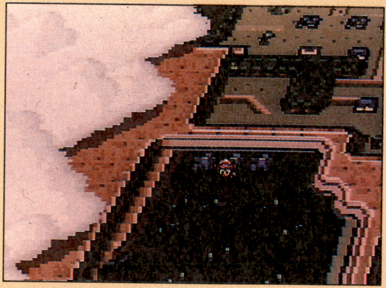
←ダメージを受けやすいダンジョンなので、妖精を忘れないようにしたいね

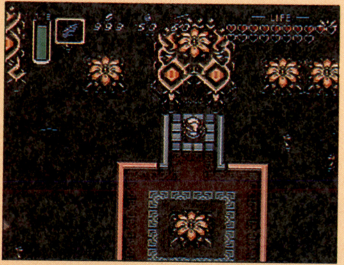
§16 沼のダンジョン

光の世界での砂漠は気味の悪い沼だった！

闇の世界の５つ目のダンジョンは、沼にあった。光の世界では砂漠だったのに…これには、かなり驚かされるよね。

まず謎なのが、この沼への行き方。砂漠とはちがって、歩いてくることはできないのである。うーん、最初から悩ませてくれるな。

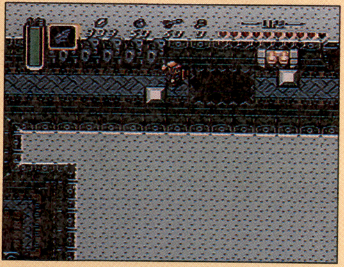




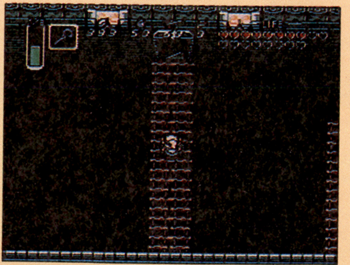
←どうやったら沼のダンジョンへと入れるようになるのかは秘密だ。ごめん

沼へと来る方法がわかっても、今度はダンジョンの入り方が謎。まあ、ここは画面をよく見ていればわかると思うけど…。

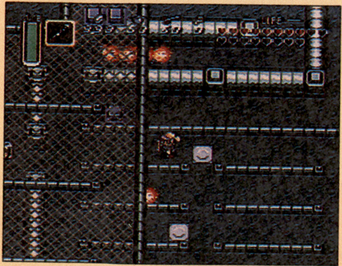
ダンジョンは３階分。小さく感じる人もいるかもしれないが、構造はかなり複雑。立体交差は多いし、砲台（?）はレーザーをビシバシ撃ってくるし…。メモを取りながら攻略するのが一番いいクリア法だと思うよ。



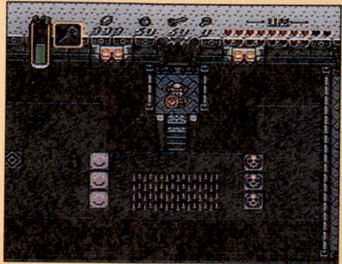
➡ダンジョン内は、これまでに入手したアイテムを使う場面が多いのだ



←これまでのものとは比較にならないほど複雑なマップ。がんばっておくれ



←砂漠のダンジョン同様にレーザー砲台（?）がイヤな存在なのであった



←ここをクリアすれば6つ目のクリスタルが手に入る。いよいよ終盤戦か!?

ゼルダの伝説 神々のトライフォースのすべて

編 集 人　HIPPON SUPER 編集部　井上裕務
スタッフ　手塚一郎＋ベントスタッフ　佐久間亮介　石井弘一
イラスト　高橋政輝・佐藤仁彦
デザイン　遊デザイン室
発　　行　1992年1月25日
発 行 人　蓮見清一
発 行 所　JICC出版局
郵便番号 102 東京都千代田区麴町5-5-5
振替＝東京7-170829 ㈱ジック
電話＝営業部・03(3234)4621　編集部・03(3239)0237
印　　刷　東京書籍印刷株式会社

ISBN4-7966-0260-7

JICCジックのゲーム攻略本!!



スーパーマリオワールドのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価800円

広大な冒険エリアがひと目でわかる
スーパーマリオワールド巨大マップ付き。
ひと味違う手ほどきが自慢です。

シムシティーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価800円

究極の市長となるために必要なファクターを説き明かし、
6つのシナリオを完全クリア。
困るほど市民が増えて、ラクラク50万人突破!!





ドラッケンのすべて

レッカ社+HIPPON SUPER!編集部・編/定価880円

ドラッケンのど迫力プレイの臨場感を
ダイレクトに伝える、
解説、ストーリィ、グラフィックの集積本だ!

ポピュラスのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価880円

ポピュラス攻略に必要なのは、テクニックよりも哲学だ。
プレイヤーが正しい神となるために
必要なすべてを封印済み!





メタルスレイダーグローリーファンブック

HIPPON SUPER!編集部・編/定価1300円

こだわりがこだわりを呼んで生まれたこのゲーム。
だからこそこれ以上こだわりきれないほどにこだわって、
一冊にまとめ上げました。

書店にない場合は書店にご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。※定価は全て税込です。



SUPER Famicom

ゼルダの伝説

神々のトライフォース

あの「ゼルダ」が帰ってきた！

ファミコン・ディスクシステムの第１弾として登場し、大ヒットとなった「ゼルダの伝説」が最新ハード・スーパーファミコンの力を得て今、蘇る。

美しいグラフィックと音楽。危機感の間に見え隠れするユーモア。そしてアクション性と自由度の高さ。懐しいはずなのに、すべてが新しい「ゼルダの伝説　神々のトライフォース」

任天堂が４年もの年月をかけて育てあげたこのおもしろさを、どうか読みとってほしい。

（手塚一郎）

SUPER Famicom ゼルダの伝説 トライフォースのすべて JICC出版局

SUPER Famicom

ゼルダの伝説

神々のトライフォース

のすべて

公開!! ハイラル㊤㊦全マップ



HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー TV GAME MAGAZINE

ヒッポン・スーパー！編集部

SUPER Famicom
ゼルダの伝説神々の
のすべて

定価680円(本体660円)
ISBN4-7966-0260-7 C2076 P680E

SUPER Famicom

ゼルダの伝説 神々のトライフォース のすべて



あの「ゼルダ」が帰ってきた!

ファミコン・ディスクシステムの第1弾として登場し、大ヒットとなった「ゼルダの伝説」が最新ハード・スーパーファミコンの力を得て今、蘇る。
美しいグラフィックと音楽。危機感の間に見え隠れするユーモア。そしてアクション性と自由度の高さ。懐しいはずなのに、すべてが新しい「ゼルダの伝説　神々のトライフォース」
任天堂が4年もの年月をかけて育てあげたこのおもしろさを、どうか読みとってほしい。

(手塚一郎)

SUPER Famicom
ゼルダの伝説トライフォースのすべて
JICC出版局


SUPER famicom
ゼルダの伝説
神々のトライフォース
のすべて
公開!!
ハイラル表裏全マップ
ヒッポンスーパー
TV GAME MAGAZINE
HIPPON SUPER!
SUPER!編集部・編